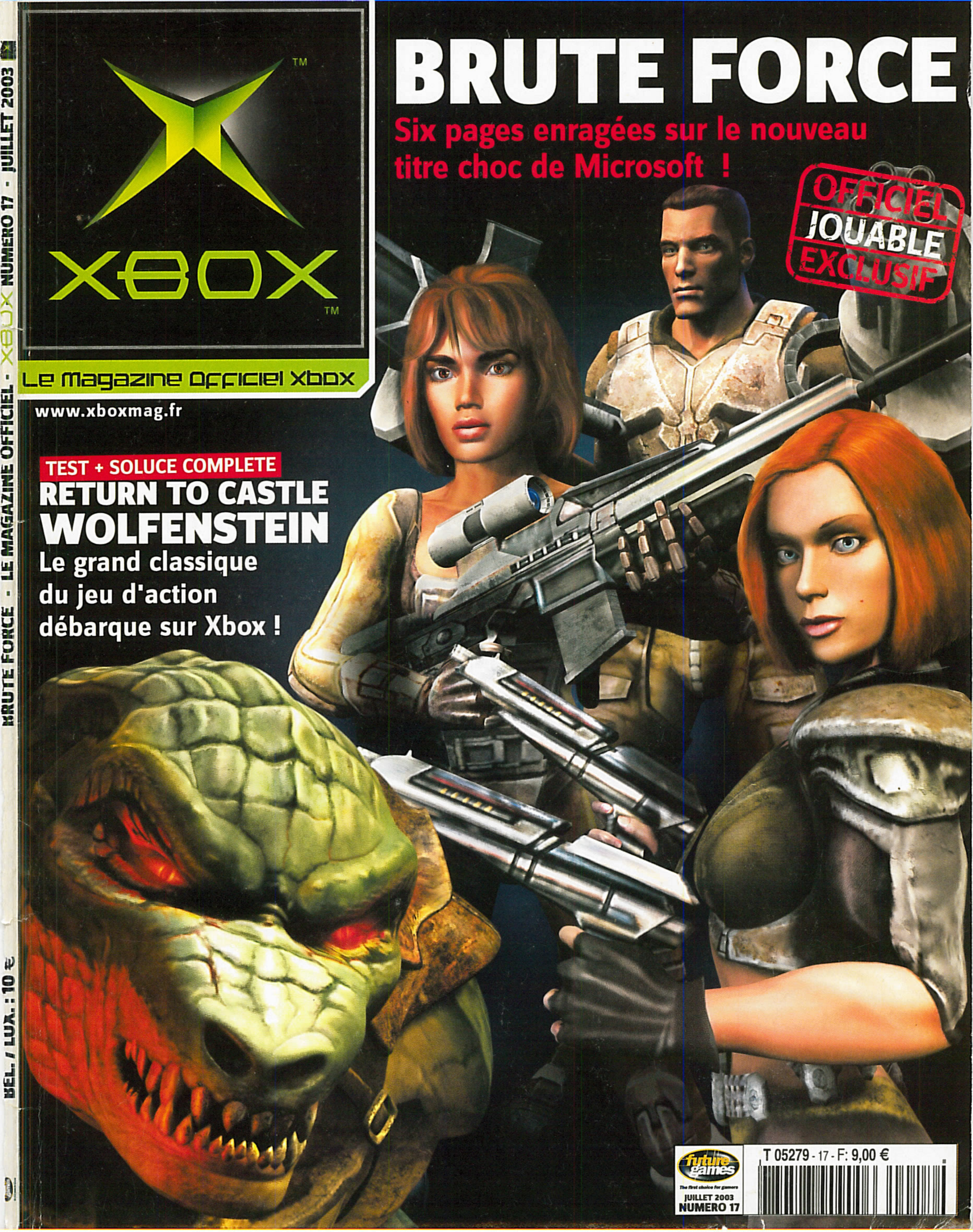

XBOX
Le Magazine Officiel Xbox
www.xboxmag.fr
BRUTE FORCE
Six pages enragées sur le nouveau titre choc de Microsoft !
OFFICIEL
JOUABLE
EXCLUSIF
TEST + SOLUCE COMPLETE
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Le grand classique du jeu d'action débarque sur Xbox !
BRUTE FORCE - LE MAGAZINE OFFICIEL - XBOX NUMERO 17 - JUILLET 2003
BEL. / LUX. : 10 €
future games
The first choice for gamers
JUILLET 2003
NUMERO 17
T 05279 - 17 - F: 9,00 €



A deux pas de l'éternité...
motogp
Ultimate Racing Technology 2
LIVE™ online enabled
MotoGP™ Ultimate Racing Technology 2 and © 2003 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses there of are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. Microsoft, Xbox, Xbox live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property or their respective owners.
MotoGP 2, chaque seconde compte.
XBOX
PC CD ROM
MOTEURS
La Chaîne de Tous les Moteurs
POWERED BY gamespy
CLIMAX
THQ
www.thq.fr



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
Numéro 17 - Juillet 2003

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS
26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre (vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur d'édition : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38 - Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39

Rédacteur en chef : Cyril Berrebi
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet
Chef de rubrique actus : Stéphane Rakotondrainibe
Premier rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Photographe : Benoît Moyen

ONT COLLABORE A CE NUMERO
Stéphane Berthoux (SR), Thomas Diouf, Arnaud Frey, Teck Hao Tea, Thomas Laviolette, Jean-François Mariotti, Dominique Molinaro, Bertrand Nicolle (Maquette), Samuel Pelmar, Reyda Seddiki, Keem Tran, Florian Viel.

Remerciement à : Karine Spencer, Arthur Kanas et Alexandra Biesse

PUBLICITE
Tel. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (34 59)
Chefs de publicité : Matthieu Duzan (34 61), Nicolas Letier-Lacaze (34 91)
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chargé de la fabrication : Guillaume Launay (38 70)
Assistantes de fabrication : Bénédicte Carpentier (34 50), Solenn De Clercq (34 50)

DIFFUSION
Responsable abonnements : Thibault Bechet



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A. à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 6 566 162 euros. Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaïmi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique : Nicolas Cany
Chef de studio pôle jeux : Jean-Michel Sabatié

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne - Dépôt légal : 4e trimestre 2002 -
Imprimé en France / Printed in France

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).



Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.



ET BIEN, CHANTEZ MAINTENANT !



Comme chaque année, au mois de mai, s'est déroulé le plus grand salon de jeu vidéo du monde. Le *Magazine Officiel Xbox* était évidemment présent pour recueillir les tendances, jauger les évolutions technologiques et faire un point sur le passé, le présent et surtout l'avenir de la console. Première constatation, les concepteurs de la machine ne nous ont pas mentis. La console est de loin la plus puissante du marché et de nombreux titres n'ont pu voir le jour que grâce à sa technologie avancée. Mais gardon à l'esprit le vieil adage « *sans maîtrise, la puissance n'est rien* », car dans le jeu vidéo, la puissance s'avère copieusement moins importante que le contenu. C'est pour cela que Microsoft a tout fait pour que les jeux qui sortent sur Xbox ne soient pas uniquement de belles démos technologiques. Les meilleurs titres impressionnent beaucoup plus par leur richesse intrinsèque que par leur esthétique, bien que certains classiques parviennent à allier les deux. Et ce n'est qu'un début. Cette édition 2003 de l'E3 nous a permis de constater que de nombreux développeurs commencent à réellement appréhender le potentiel de la Xbox - avec, notamment, la longueur d'avance non négligeable déjà prise dans le domaine du jeu en ligne avec le Xbox *Live*.
Un service bientôt couplé au XSN, la ligue officielle pour tous les jeux de sports estampillés Microsoft. Plus question de jouer chacun dans son coin, grâce à ce nouveau système. Vous allez savoir ce que vous valez vraiment face à tous les autres connectés. Les jeux pleuvent ? Alors pourquoi ne pas chanter sous la pluie. C'est peut-être ce que se sont dits les développeurs de Music Mixer, le nouveau complément multimédia de la Xbox. Il se compose d'un micro et d'un logiciel très complet et permet de transformer votre console au-delà du jeu tel que vous le connaissez. Il offre, entre autres, la possibilité de visionner vos photos de vacances ou de vous mettre au karaoké. Music Mixer est le premier pas qui ouvre de nouveaux horizons à la Xbox. Le premier, oui. Mais sûrement pas le dernier...



Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox



OFFICIEL
» Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

JOUABLE
» La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

EXCLUSIF
» La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.

Casting : Berreb est tellement mauvais en chant qu'il a même été refoulé de Boogia, le groupe de son frère. Et pourtant, ce ne sont pas les rois de la mélodie...

NUMERO 17 JUILLET 2003

SOMMAIRE

XPRESS E3

Le salon mondial du jeu vidéo comme si vous y étiez !

X FILES

Des dossiers complets sur un jeu, un thème, un développeur ou un genre particulier.

XPERTISE

Toutes les sorties testées en toute impartialité.

XHAUSTIF

PROJEXION PRIVEE

XPRIMEZ-VOUS

RAYON X

Codes, soluces et aides de jeux.

LE DVD JOUABLE





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Un Doom-like sans pitié décortiqué dans les tests mais aussi dans les soluces.

» 62 et 96

Dialogue de djeun's : fier comme un paon, Keem nous dit écrire des textes de rap. Son seul problème : il a du mal à poser son « *flow* ». Et nous quand il parle avec ses mots, on est perdus...





BRUTE FORCE
On le pressentait très bon, finalement on était encore loin du compte ! Les derniers détails sur le jeu phare de cet été. » 52



DVD 17
4 DEMOS JOUABLES
» KUNG FU CHAOS
» FUTURAMA
» JURASSIC PARK
» INDIANA JONES

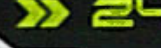


FULL SPECTRUM WARRIOR
Une perle inattendue qui a laissé tout le monde sans voix, nous compris ! » 16



PRINCE OF PERSIA : THE SANDS OF TIME
Aussi impressionnant visuellement qu'il est agréable à prendre en mains, voilà le retour éclatant de l'action romanesque. » 26

HALF-LIFE 2
Un moteur physique incroyable, une variété de jeu bluffante, la relève est enfin là et s'annonce monstrueuse... » 24







LE XSN
Le Xbox *Live* se met en quatre pour les sportifs de tous horizons. » 42

Dialogue de pros : toujours dans le registre « on parle avec nos mots », entre eux, les maquettistes utilisent souvent le terme « défonce ». Et après ils viennent nous dire qu'ils sont normaux...



Téléphones compatibles: Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium... Détails: www.persomobiles.fr.

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 705 707**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: ✚ **30 Reggae..1563**. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 705 707** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 705 707**, ou minitel **3617 PERSOMOBILES**, web www.**persomobiles**.fr ou wap **wap**.persomobiles.fr.



La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: **Alcatel** 511 512 525 715 **Ericsson** T300 T302 T310 P800 P802 **LG** 7000 7200 **Motorola** C330 C333 C336 C350 T720 **Nokia** 3510 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 6800 7210 7250 7650 **Orange** SPV **Panasonic** GD67 GD87 **Sagem** myX-5 myX-6 **Samsung** S100 T100 V200 S300 T400 A800 **Siemens** C55 S55 **Toshiba** TS21i...

LE TOP
- Coca Cola-Chihuahua 54121
- In da club 54158
- La soupe aux choux 56040
- Dr. Hannibal 54123
- 8 mile-Lose yourself 55215
- Bump bump bump 54113
- Satisfaction 54114
- Les bronzés font du ski 56948
- Le flic de Beverly Hills 56076
- L'exorciste 56740
- Ghost 54095
- Plantation 55128
- Mission Impossible 56635
- Cry me a river 54177
- 1er gaou 56485
- Amélie Poulain 56633
- Paris latino 55162
- La beuze-Le frunkp 55210
- Le parrain 56072
- Jenny from the block 55131
- Hey sexy lady 54388
- Entre nous 55456
- Ti amo 55568
- Abdel Kader 55435
- Dernière danse 54382
- Marie 55818
- Dilema 55917
- Don't mess with my man 54190
- J'ai demandé à la lune 56096
- Art de rue 55607
- ✚ Le Top 20 permanent 1599

RAP / RNB
- 03 Bonnie and Clyde 55305
- 113 fout la merde 55604
- 1m73, 62 Kg 56078
- 4 my people 56993
- 5.9.1 56303
- Addictive 55021
- All I have 55454
- Always on time 55881
- Another day in paradise 56083
- Are you ready 55017
- Are you that somebody 55687
- Art de rue 55607
- Assassin de la police 55299
- Assez 54410
- Avec classe 55024
- Avoir des potes 55289
- Bad boy for life 56086
- Bad boys de Marseille 55945
- Bad intentions 55606
- Because I got High 56971
- Belsunce breakdown 56612
- Block party 55777
- Bomba 2002 56302
- Boom boom 55051
- Boy, I need you 54324
- Break ya neck 54378
- Bump bump bump 54113
- C u when get there 54250
- California Love 54245
- Cendrillon du ghetto 56622
- Changes 54247
- Cleaning out my closet 55672
- Clint Eastwood 56644
- Come with me 56691
- Destinée 55037
- Diamant noir 55775
- Dilema 55917
- Don't know what to tell ya 55496
- Don't mess with my man 54190
- Dr. Hannibal 54123
- Du rire aux larmes 56080
- Elle donne son corps avant son nom 55609
- Elle est à toi 55570
- Enfants du ghetto 55077
- Family Affair 56799
- Forgot about Dre 54249
- Freestyler 55582
- Frotti-frotta 55474
- Full moon 56313
- Funky cops-Let's Boogie 55898
- Gangsta's Paradise 56685
- Give me the light 54070
- Gravé dans la roche 54495
- Hey sexy lady 54388
- Hidden agenda 54170
- I believe I can fly 55715
- I Can 54138
- I got 5 on it 56689
- I know what you want 54373
- I need a girl 56301
- I'll be missing you 55430
- I'm gonna be alright 55572
- If I could go 54248
- If you had my love 55703
- Ignition 54251
- In da club 54158
- It wasn't me 56643
- J'voulais 56624
- Je danse le mia 56145
- Jenny from the block 55131
- Keep this fire burning 54153
- Killing me softly 56362
- L'âme soeur 54488
- La playa 55377
- La tribu de Dana 56473
- La vengeance aux deux visages 54457
- Laisse pas trainer ton fils 55612
- Le bilan 55954
- Le guide du loubard 55667
- Le mur du son 54497
- Le son des bandits 56054
- Ma Benz 55287
- Ma musique 54042
- Make it clap 54384

RAP / RNB (suite)
- Mesmerize 54321
- Miss california 56646
- Né ici 55364
- Nuff Respect 56487
- On s'en sort bien 55680
- One minute man 55885
- Paper'd up 55314
- Petit frère 55610
- Qu'est-ce tu fous cette nuit 54116
- Qui est l'exemple 56906
- Qui veut la peau de mon Crew 55288
- R n'b 2 rue 56621
- Real slim shady 56618
- Regarde le monde 55668
- Regulate 56693
- Ring ding dong 54244
- Sache 55899
- Scandalous 54492
- Si c'était à refaire 54030
- Stan 56634
- Still D.R.E. 54246
- Street life 55499
- Survivor 56637
- The message 54124
- The next episode 56632
- Trop 2 peine 54206
- U remind me 56770
- Une femme avec une femme 54154
- We need a resolution 56085
- What's love 56047
- Without me 56143
- Yeah you know it 54487
- ✚ 210 Rap! 1554

POP / ROCK
- Aces high 54407
- Again 54179
- All by myself 54305
- All of my love 54413
- All the things she said 55136
- American woman 54182
- Another one bites the dust 55113
- Are you gonna go my way 54183
- Asche zu asche 54314
- Bachelorette 54077
- Back in black 54392
- Bad boy 54455
- Ball and biscuit 54335
- Basket Case 55791
- Beat it 54278
- Beautiful 54379
- Because you loved me 54308
- Believe in me 54180
- Big gun 55271
- Billie Jean 56202
- Black dog 54414
- Black or white 55711
- Bohemian rhapsody 54151
- Boys don't cry 55124
- Brick shithouse 54328
- Burn to shine 54160
- By the way 56555
- Californication 56760
- Can't stop 54205
- Can't stop loving you 55221
- Clocks 54312
- Close to me 55141
- Cocaïne 56940
- Come as you are 55713
- Come undone 54430
- Complicated 55764
- Cry me a river 54177
- Dead leaves and the dirty ground 54337
- Dirty Diana 54279
- Dreamer 54235
- Du hast 55281
- Enter sandman 55654
- Every breath you take 55817
- Every you every me 54282
- Excuse me Mr. 54166
- Faded 54164
- Fear of the dark 54408
- Feel 55151
- Fell in love with a girl 54336
- Fight for your mind 54162
- Fight for your right 54253
- Flash Dance-She is a maniac 55149
- Fly away 54184
- Freedom 54458
- Girls 54257
- Goodbye stranger 54233
- Ground on down 54167
- Hard as a rock 55301
- Hell bells 55273
- Hello 54228
- Here it comes again 54187
- Hey Joe 55704
- Highway to hell 55688
- Hotel California 56765
- How you remind me 56559
- Hunter 54401
- I drove all night 54306
- I want your sex 54460
- I'd do anything 54431
- I'll be yours 54285
- I'm gonna getcha good 55915
- Ich will 54385
- If I could fall in love 54181
- If you're not the one 54399
- Imitation of life 54427
- In the end 54219
- In too deep 55782
- It's raining again 54236
- Jah work 54165
- Just like a pill 55044
- Ka-ching ! 54232
- Karma police 55280

POP / ROCK (suite)
- Kashmir 54415
- Last night 54474
- Life on mars? 55461
- Lifestyles of the rich and famous 54405
- Like I love you 55008
- Live is life 54485
- Livin' la vida loca 54230
- Lump 54237
- Man on the moon 54428
- Maria Maria 55595
- Miss you 55852
- Mobscene 54490
- Moby Dick 54416
- Move your Feet 54390
- Mutter 54375
- My december 54220
- Never can say goodbye 54271
- New born 54137
- New year's day 56763
- Nikita 54456
- Nobody loves me 54287
- Nothing else matters 54135
- Numb 54286
- Objection 55780
- Paint it black 55750
- Peace sells 54420
- Plasticine 54284
- Please bleed 54163
- Points of authority 54221
- Pretty fly 55596
- Private emotion 54231
- Purple haze 55860
- Raining blood 54432
- Ramble on 54417
- Relax 54218
- Run to the hills 54409
- Russians 54467
- Sabatoge 54255
- Seven nation army 54334
- Sk8er boi 54159
- Smells like teens spirit 55340
- Smoke on the water 55427
- Smooth crimal 54280
- Somewhere I belong 54222
- Sonne 54374
- Sorry seems to be the hardest 55475
- Sound of the underground 54386
- Stairway to heaven 56790
- Stand by my women 54185
- Stardust 54478
- Still loving you 56786
- Still waiting 54433
- Stole 54129
- Summer song 54412
- Sunday bloody sunday 56762
- Superwoman 54208
- Take you there 54313
- Tangerine 54418
- Thank you 54402
- The bitter end 54283
- The call of Ktulu 54133
- The logical song 54234
- The one 54383
- The power of love 54310
- The riddle 54281
- The unforgiven 54136
- The wicker man 54406
- Thriller 54277
- TNT 54394
- To the one I love 54429
- Today 54092
- Trouble 54397
- Vivre la vie 54466
- Wake me up before you go go 54470
- Walk away 54168
- We are the champion 56764
- With my own two hands 54161
- With or without you 55655
- Year 3000 54389
- Yellow 54398
- ✚ 430 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
- Apologie 54047
- Au jour le jour 54171
- Ça c'est vraiment toi 56120
- Cargo de nuit 55122
- Ce soir on vous met le feu 56310
- Clandestino 56179
- Dernière danse 54382
- J'ai demandé à la lune 56096
- J'aime regarder les filles 56113
- Je fume pu d'shit 55298
- Jeune et con 55779
- L'aventurier 56097
- La bombe humaine 56121
- Lambé an dro 54048
- Le chemin 55056
- Le grand secret 54176
- Le vent nous portera 56769
- Mala Vida 56178
- Manu chao 54391
- Me gustas tu 56696
- Motivés 55632
- Regarde-moi bien en face 55216
- Réveille-toi 54482
- Salut à toi 54033
- Si c'est bon comme ça 54330
- Supernova superstar 54372
- Superstar 54331
- Sur la Route 54493
- Tostaky 54054
- Tout le monde me dit 54395
- Tu vois loin 54403
- Un homme pressé 55391
- Un jour en France 56383
- ✚ 80 Rock Français 1548

VARIÉTÉS
- 3ème sexe 54461
- A love bizarre 54288
- À nos actes manqués 54275
- Adam et Yves 55725
- Alexandrie Alexandra 56222
- Aller plus haut 56457
- Allumer le feu 56228
- Alors on se raccroche 54327
- Amélie m'a dit 54299
- Au café des délices 55597
- Au pays des merveilles de Juliet 54117
- Au soleil 56300
- Avant de nous dire adieu 55625
- Boum ! 54210
- C'que t'es belle 54376
- Cassé 54147
- Ces soirées la 55734
- Cette année là 56396
- Changer 54404
- Chanter 54172
- Châtelet les Halles 54173
- Comme un boomerang 55619
- Dans la maison vide 54329
- Des mots qui résonnent 55134
- Dès que le vent soufflera 54197
- Désenchantée 56214
- Dessine-moi un mouton 55834
- Donne moi le temps 54411
- Du rhum des femmes 55721
- Elisa 55720
- Elle a les yeux revolver 54186
- Elle, tu l'aimes 55889
- Embrasse 54174
- En apesanteur 55549
- En chantant 55327
- Encore et encore 54267
- Enfin on plait aux filles 54387
- Ensemble 56501
- Entre nous 55456
- Entrer dans la lumière 54224
- Envole-moi 54276
- Fan 54356
- Gaston y-a le téléfon qui son 55843
- Gigi l'amoroso 54264
- Humaine 54316
- Hymne à l'amour 54013
- I'm alive 55730
- Il jouait du piano debout 55774
- Il me dit que je suis belle 54223
- Il suffira d'un signe 55095
- Il venait d'avoir 18 ans 55317
- Il y a trop de gens qui t'aiment 54317
- Ils s'aiment 54217
- Innamoramento 56411
- Itsi bitsi petit bikini 54262
- J'ai encore rêvé d'elle 55615
- J'ai tout oublié 56902
- J'attendrai 54261
- J'attends l'amour 56123
- J'en ai marre! 54111
- Je chante 54212
- Je l'aime à mourir 56081
- Je ne veux pas travailler 56185
- Je sais où aller 54424
- Je suis malade 54463
- Je t'aime 55378
- Je t'en remets au vent 55804
- Je te retrouve un peu 54496
- Je voudrais la connaître 54227
- Jour de neige 54265
- KKOQQ 56075
- L'agitateur 56074
- L'aigle noir 55690
- L'amour est un soleil 54318
- L'Aziza 55617
- L'été indien 56092
- L'instant X 55835
- La beuze-Le frunkp 55210
- La chanson con 55033
- La complainte des filles de joie 54196
- La corrida 54268
- La fille d'Avril 55147
- La fille du coupeur de joints 55803
- La noyée 54304
- La salsa du démon 56229
- La solitudine 54489
- La vie fait ce qu'elle veut 54128
- Laisse béton 56424
- Laisse-moi 54099
- Laissez-moi danser 54260
- Le déserteur 54198
- Le lion est mort ce soir 55125
- Le lundi au soleil 54259
- Le petit bonhomme en mousse 55629
- Les copains d'abord 56430
- Les démons de minuit 56215
- Les lacs du Connemara 55331
- Libertine 56212
- Ma liberté contre la tienne 54229
- Ma liberté de penser 54315
- Madame Tatcher 54199
- Mademoiselle chante le blues 54226
- Manhattan-Kaboul 56312
- Marie 55818
- Marseille 54426
- Millésime 56939
- Mister Renard 56128
- Mistral gagnant 54200
- Moi Lolita 55523
- Mon amant de St-Jean 55545
- Mon mec à moi 54225
- Mon nain de Jardin 54195
- Morgane de toi 54201
- Musique 55736
- Né en 17 à Leidenstadt 54272
- Ne reviens pas 55452

VARIÉTÉS (suite)
- Noir c'est noir 56226
- Nuit 54274
- Nuit de folie 55043
- Nuit magique 54459
- On n'a pas tous les jours 20 ans 54191
- Pardonne-moi 55839
- Paris latino 55162
- Partenaire particulier 55702
- Pas de temps à perdre 54483
- Pas maintenant 54396
- Petit pédé 54194
- Petite Marie 55117
- Place des grands hommes 54193
- Pour que tu m'aimes encore 54309
- Pourvu qu'elles soient douces 55841
- Pourvu que ça dure 55228
- Putain de camion 54202
- Qu'est ce qu'on attend pour être heureux ? 54192
- Quand la musique est bonne 54471
- Que je t'aime 56225
- Que reste-t-il de nos amours ? 54211
- Que tu reviennes 54425
- Quelqu'un m'a dit 55199
- Quelque chose de Tennessee 54465
- Quitte ou double 54258
- Respire 54189
- Rêver 55836
- Rosso relativo 54204
- Route nationale 7 54214
- S'il suffisait d'aimer 54307
- Salma ya salama 54263
- Sang pour sang 55883
- Sans contrefaçon 56213
- Santiano 55944
- Savoir aimer 55773
- Sensualité 55360
- Seule 55070
- Souvenirs souvenirs 54480
- Spacer 54289
- Sur le fil 54178
- T'en va pas 54266
- Tchiki Boum 54476
- Tchouk tchouk musik 54475
- Tempête 54300
- Ti amo 55568
- Tournent les violons 55626
- Tranquille Emile 54484
- Tu manques 54273
- Tu trouveras 56035
- Tu vas me quitter 54319
- Un enfant de toi 56077
- Une belle journée 56095
- Viens chez moi j'habite chez une copine 54203
- Vivo per lei 54320
- Vivre pour le meilleur 55601
- Vous les copains 54290
- Week end à Rome 56176
- Y'a d'la joie 54479
- Zen 56470
- ✚ 440 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
- Autant en emporte le vent 55307
- Avoir une fille 55862
- L'envie d'aimer 55603
- Les demoiselles de Rochefort 54325
- Les rois du monde 56512
- ✚ 10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO
- 1, 2, 3 54291
- 2 times 56153
- A 20 ans 55310
- Aerodynamic 56613
- Ain't it funny 56779
- American life 54294
- Around the world 56116
- Asereje 55571
- Axe-Make Luv 54355
- Barbie Girl 56114
- Blue 56497
- Breathe 54149
- C'est aussi pour ça qu'on s'aime 55547
- Cheeky song 54036
- Children 56168
- Chunga's revenge 54270
- Clandestine 54303
- Comanchero 55663
- Da funk 54120
- Daddy DJ 56642
- Délirio 55918
- Ding a Dong 56298
- Don't tell me 54295
- Dreams 55431
- Enlève ton maillot ! 55868
- Epoca 54269
- Eternal Flame 56950
- Fresh 55481
- Frozen 54293
- Get the party started 56065
- Gimmie, gimmie, gimmie 56956
- Harder, better, faster, stronger 54118
- Holiday 56488
- I begin to wonder 55911
- I'm a slave 4 U 56874
- I'm proud 54302
- I'm sorry 54469
- In my heart 54326
- Indie walk 55014
- Insomnia 56161
- Kusha las payas 54323
- La isla Bonita 54296
- Lambada 56710
- Let's talk about sex 55717
- Like a prayer 56063
- Like a virgin 54297
- Love don't let me go 56127

3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 705 707**, entrez la référence du logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
- ✚ Drapeaux des pays 1124
- ✚ Sexy 1126
- ✚ Animaux 1128
- ✚ Fêtes/événéments 1136
- ✚ Signes du zodiaque 1148
- ✚ Amour 1127
- ✚ Horreur 1132
- ✚ Personnages 1138

Téléphones compatibles: ALCATEL NOKIA SIEMENS...

Logo vide 23300 · 23586 · 23594 · 23654
23583 · 23706 · 23582 · 23518
23684 · 23589 · 23436 · 23681
23588 · 23565 · 23648 · 23645
23502 · 23882 · 23410 · 23771
23779 · 23772 · 23674 · 23570
23762 · 23524 · 23395 · 23394
23399 · 23740 · 23793 · 23574
23432 · 23438 · 23575 · 23770
23805 · 23801 · 23800 · 23494
23806 · 23739 · 23763
Logo vide : utile pour effacer un ancien logo! 27700
27896 · 27927 · 27906 · 27754
27708 · 27881 · 27017 · 27918
27871 · 27715 · 27918 · 27007
27999 · 27977 · 27011 · 27014
27916 · 27992 · 27781 · 27000
27963 · 27967 · 27997 · 27861
27925 · 27955 · 27993 · 27920
27976 · 27965 · 27907 · 27006
27970 · 27872 · 27953 · 27741
27841 · 27915 · 27776 · 27842
27926 · 27751 · 27005 · 27910
27956 · 27777 · 27001 · 27983
27004 · 27987 · 27995 · 27988
27805 · 27804 · 27725 · 27706
27952 · 27988 · 27806 · 27996
27774 · 27859 · 27917 · 27893
27713 · 27838 · 27998 · 27858
27729 · 27008 · 27009 · 27826
27012 · 27015 · 27984 · 27899


①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez VRAIMENT votre mobile !
0899 705 707
0901 901 999 www.persomobiles.fr 3617 PERSOMOBILES
34451 34491 34454
34417 34441 34408
34487 34452 34484
4 COULEUR Toutes les images: www.persomobiles.fr
Nouveau: Appelez le 0899 705 707 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur ! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. De plus, tous les logos noir et blanc de ces pages sont aussi compatibles avec les téléphones couleur. Et vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin.
Compatibilité : Alcatel 511 16 7000 7020 Motorola C33x C350 T720 Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 6800 7210 7250 7650 8910i Panasonic GD67 GD87 Sagem myX-5 myX-6 Samsung S100 V200 S300 T400 Siemens S55 Ericsson T68 T300 T302 T310 P800 P802 Toshiba TS21i Trium M320...
PEACE AND LOVE 27983
PEACE AND LOVE 27983
34514 34404
34426 34420 34522 34437 34419 34402
34506 34505 34508 34556 34520 34423
34553 34422 34555 34504 34453 34509
34552 34554 34548 34439 34440 34474
PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT
MEUUH!!!
GRUIK!
TRANQUILLE !! TRANQUILLE !!! Ça baigne? TU ME MANQUES! OUAF!
34531 34565 34528 34450 34524 34480
VIP Besoin de vacances Je t'aime Je t'aime!
34482 34527 34475 34473 34466 34467
Je t'aime MAMAN COOL MAN
34461 34462 34560 34541 34492 34442
LOVE DE TOI ART RUE
34563 34562 34464 34411 34446 34427
Bonne fête BIG SOUND
34438 34495 34497 34493 34496 34459
MOBILE MÉCHANT Je t'aime
34494 34447 34409 34559 34477 34438
5 SPÉCIAL ALCATEL
Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix !
Logo vide
25500 25534 28822 28823 28825 28817
JE T'? hello
PEACE AND LOVE CHUIS DÉCHIRÉ DÉCHIRÉ
25567 25584 28824 28820 28821 28801
HELLO JE T'AIME
25581 25509 25505 28810 28816 28819
AIME
25582 25579 25573 25572 25576 25578 25523 25561 25503 25522
69 MAMAN COUCOU NO WAR
25527 25574 25549 25545 25588 25510 25514 25533 25587 25531
DANCE / ELECTRO (suite)
Me passer de toi 54209
Mundian to bach ke 54060
Not gonna get us 54332
Papa m'aime pas 54188
Pop Corn 56094
Ray of light 54298
Samba Rio de Janeiro 55922
Satisfaction 54114
Shined on me 55904
So much love to give 54434
Supa dupa fly 55876
Sweet dreams 55089
The beat goes on 54035
The magic key 54423
Triptico 54175
Tu es foutu 54486
When you look at me 55731
Whenever, Wherever 56036
+210 Dance! 1559
DISCO
And the beat goes on 56568
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Daddy cool 55694
Dancing queen 56573
Don't stop 'til you get enough 56574
Funkytown 56200
Get down saturday night 55771
I will survive 56631
In the navy 56018
Just an illusion 55639
More than a woman 54477
Reggae nights 55705
Ring my bell 56204
River of Babylon 55635
Stayin' Alive 56199
Y.M.C.A 56017
+40 Disco! 1580
ROCK N ROLL
Jailhouse rock 56414
Johnny be good 54311
Rock around the clock 55163
Rythm of the rain 55500
Sugar sugar 55506
+40 Rock'n roll! 1581
SOUL
I feel good 56408
+10 Soul! 1588
REGGAE
Africa unite 55605
Angel 54380
Boombastic 54377
Buffalo Soldier 56333
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Jammin' 56759
L'hymne de nos campagnes 56160
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
Now that we found Love 54238
One love 56335
Pas de problèmes 54207
Plantation 55128
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Reggae Ambassador 54239
Reggae party 54240
Trop peu de temps 56772
Try jah love 54241
Y'en a marre 56988
+40 Reggae! 1563
SKA
One step beyond 56546
+10 Ska! 1592
LATIN
Al son de los cueros 54367
Ave Maria Lola 54368
Commandante Che Guevarra 55335
Copacabana 55657
El condor pasa 56399
Hay que empezar otra vez 54363
La bamba 56588
La cucaracha 56007
Quiero salsa 54366
Quizas, quizas, quizas 54157
Salsa 54370
Volver a verte 54369
Yo soy 54371
+20 Latin! 1579
ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Attentat 55756
Ba moin en ti bo 55694
Fruit de la passion-Vas-y Franky 55621
Kole sere 56955
On verra 55755
Vas-y franky 56953
+10 Zouk! 1565
RAÏ
A vava inouva 55318
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Didi 56698
La tourista 54169
Le raï c'est chic 54215
Madan 54494
Main dans la main 55941
Menfi 55432
Ne me jugez pas 55389
RAÏ (suite)
Sidi Hbibi 56725
Viens Habibi 54216
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+20 Raï! 1562
DESSINS ANIMÉS
Akira 55233
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Bug's Bunny 56942
Calimero 55960
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Daria 54440
Dragon Ball GT 54243
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Ghost in the shell 54344
Goldorak 56654
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
Il était une fois l'espace 54345
Il était une fois l'homme 54346
Il était une fois les explorateurs 54347
Jeanne et Serge 56979
L'Âge de glace 56304
L'étrange noël de Mr Jack 56295
L'Inspecteur Gadget 56733
La bande à Picsou 54348
La panthère rose 56629
Le château dans le ciel 55458
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les animaniacs 56445
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Digimons 54349
Les maîtres de l'univers 54350
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Pocahontas-L'air du vent 54381
Popeye 54353
Power rangers 54243
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Rémi sans famille 55961
Sakura 56515
Scoubidou 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Téléchat 54450
Tintin 54439
Titeuf 55297
Tom et Jerry 54292
Tom Sawyer 55963
Ulysse 31 56734
Yu-Gi-Oh! 54362
+80 Dessins animés! 1556
SÉRIES TV / RADIO
21 Jump Street 54340
30 millions d'amis 56914
7 jours pour agir 54436
Agence tous risques 56826
Alf 54437
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Amour, gloire et beauté 56836
Angel 56851
Angela, 15 ans 54438
Arabesque 54341
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Code Quantum 56802
Cosmos 99 56819
Dark Angel 54342
Dawson 56869
Derrick 56860
Deux flics à Miami 56825
Droles de Dames 56994
Dynastie 54441
Fame 56895
Fort Boyard 56919
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
FX effets spéciaux 54442
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état 56868
Highlander 56829
K2000 56847
Kojak 54443
L'homme qui tombe à pic 56842
L'homme qui valait 3 milliards 56945
SÉRIES TV (suite)
L'île aux enfants 56602
La croisière s'amuse 56611
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Le flic de Shanghai 54444
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Le Saint 54339
Les brigades du tigre 56821
Les chevaliers du ciel 54322
Les feux de l'amour 56824
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mannix 54351
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Perry Mason 54352
Police Academy 56837
Pour l'amour du risque 54354
Seaquest 54451
Sept à la maison 54357
Sex and the City 56813
Shaft 56091
Sinbad le marin 54452
Six feet under 54338
Smallville 54358
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
Sydney Fox, l'aventurière 54359
Teletubbies 56946
Thierry la Fronde 54360
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56683
Urgences 56683
Wonder woman 54361
X-Files 56614
+140 Séries! 1551
FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
8 mile-Lose yourself 55215
Amélie Poulain 56633
American pie 2 56492
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Arrête-moi si tu peux 54080
Austin Powers 56751
Beetlejuice 55967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club-Chan Chan 56186
Bullit 55969
Conan le barbare 55971
Daredevil 54364
Desperado 56260
Final fantasy-Le film 56503
Flash dance 56024
Ghost 54095
Ghost dog 56796
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Gladiator-We are free 54126
Grease 56754
Halloween 54000
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Indiana Jones 56715
James Bond 56639
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'aile ou la cuisse 56269
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La beuze-99 Luftballons 56749
La boum 56655
La cité de la peur-La carioca 56395
La fièvre du samedi soir 54473
La soupe aux choux 56040
La vérité si je mens 54472
La vie est une long fleuve tranquille-Jesus reviens 54462
Le bon, la brute et le truand 56577
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le livre de la jungle 254252
Le parrain 56072
Le père noël est une ordure 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le Professionnel 56039
Le seigneur des anneaux Les deux tours 55065
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les demoiselles de Rochefort 55165
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix Reloaded 2 54435
Matrix 56753
Men in Black 56694
Men in Black 2 56237
Midnight Express 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Out of Africa 55807
FILMS (suite)
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou 56641
Rambo 54365
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Robocop 54301
Rocky 56718
Scarface 56037
Sexe intentions-Bittersweet symphony 55494
Sister act 55001
Star Wars 56679
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Taxi 56743
Taxi 3 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic 56742
Top Gun 56890
Triple X-Feuer frei 54254
+200 Films! 1553
PUBLICITÉS
Ajax-Carmen 55793
Banque Populaire-Free 56107
CNP 56713
Coca Cola-Chihuahua 54121
Dim 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you 56523
Hollywood Chewing gum 56605
Levi's 1991-The joker 55010
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Levi's 2003-Payback time 54333
Nescafé-Colegiala 56703
Nescafé-Open'up 56810
Peugeot 206-Husan 55256
Produits laitiers 55258
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
Twingo 56140
+50 Publicités! 1557
CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Félicie aussi 54256
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Les filles de camaret 56106
Viens boire un petit coup à la maison 56309
+10 Chansons paillardes! 1573
DIVERS
Hava naquila 56132
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
Pin Pom Pin (Ambulance) 56648
+10 Divers/Jingle! 1566
CLASSIQUE
3 gymnopedies 56991
5ème Symphonie 56879
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
La moldau 55181
Les quatre saisons-Le printemps 55348
+30 Classique! 1558
JAZZ
Falling in love again 54422
Feeling good 54447
I put a spell on you 54421
In the mood 54213
My baby just cares for me 54448
Sinnerman 54449
Take five 54400
The girl from Ipanema 56910
+30 Jazz! 1560
COMPTINES / ENFANTS
À la pêche aux moules 55856
Bouba 55278
Émilie Jolie 55675
+20 Comptines! 1595
HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
L'internationale 56951
Lasciate mi cantare 56892
Le chant des partisans 55428
+20 Hymnes! 1552
HUMOUR
C'est toi que je t'aime 55579
Chico's in love again 55732
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Stach stach 56064
+10 Humour! 1598
Prix! 3615: 0,34 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN (DEPUIS UN TÉLÉPHONE FIXE) 0901: 2,5 CHF/MN 3617: 0,84 €/MN



↑ Evidemment, le foot US est toujours aussi apprécié des joueurs américains.



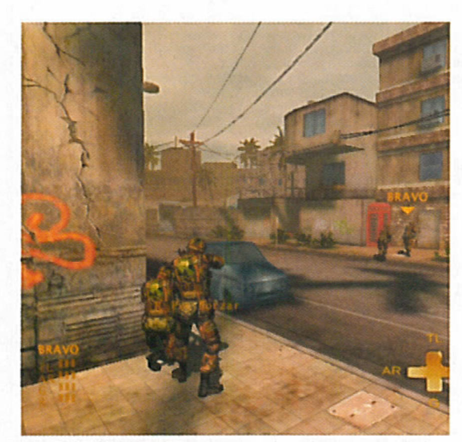
↑ La Xbox était prête à livrer bataille et comptait bien le faire savoir !







↑ Ça se bousculait autour de l'énorme stand dédié à la Xbox. Il faut dire que les nouveautés présentées étaient nombreuses et de qualité.



↑ *Full Spectrum Warrior*, une des plus grosses surprises de cette édition 2003 de L'E3 !

C'EST LA GUERRE !

Débarquement en force sur le plus grand salon de jeu vidéo du monde



Guerre des consoles, guerre des prix, guerre marketing, guerre du jeu en ligne, guerre entre les éditeurs, guerre des licences, guerre des décibels et jeux de guerre... Cette édition 2003 de l'Electronic Entertainment Expo (E3) a sans conteste été placée sous la bannière (étoilée ?) de ce mot qui nous fait tant horreur. Paradoxalement, elle a été la plus faste pour le jeu vidéo depuis sa première édition. Jamais autant de titres n'ont été présentés et, comme tous les ans, la qualité moyenne des productions s'est accrue exponentiellement. Quelques bombes ont été officiellement lancées en exclusivité sur Xbox telles que *Half-Life 2*, *Halo 2* et *Doom 3*, les trois jeux de tirs à la première personne les plus attendus des connaisseurs. Et quasiment toutes les catégories de jeux ont été surreprésentées. Sur les terrains de sports, on se bat aussi avec des éditeurs comme Microsoft, Electronic Arts et Sega qui se marchent toujours sur les pieds. Quant aux éditeurs qui ont décidé de bouder le Xbox Live, ils risquent d'être justement à leur tour boudés par le public d'ici quelques mois. Ils ne sont heureusement pas nombreux : pas moins de cent jeux estampillés *Live* sont planifiés avant la fin de l'année. Et ce n'est qu'un début... Parfois la réalité rejoint la fiction. Mais il arrive

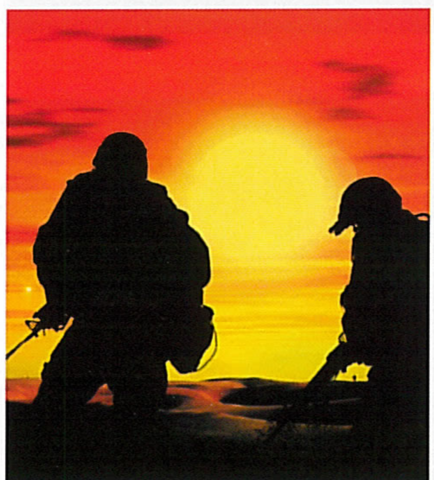
Vivement l'année prochaine : aussi crevant soit-il, l'E3 est toujours une expérience unique que l'on ne raterait pour rien au monde !







↑ Le public était médusé par la démo en direct de *Halo 2*. Certains ont même dû verser une petite larme...



↑ Avec les événements récents en Irak, les développeurs de *Conflict II* doivent se frotter les mains...



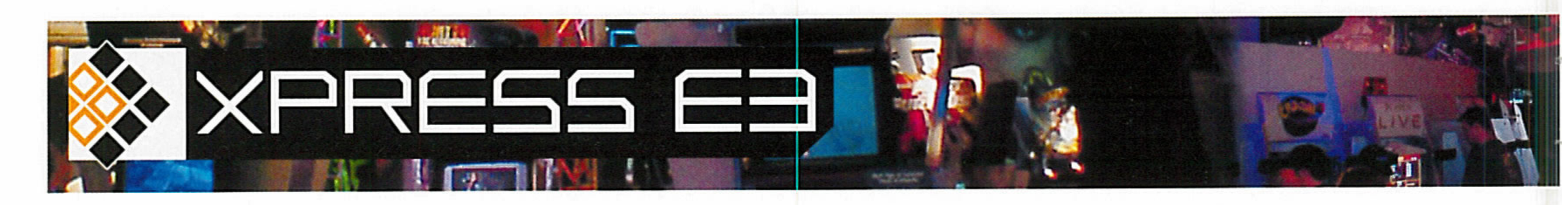
↑ Dans les caissons de démos du Xbox *Live*, l'immersion est totale !

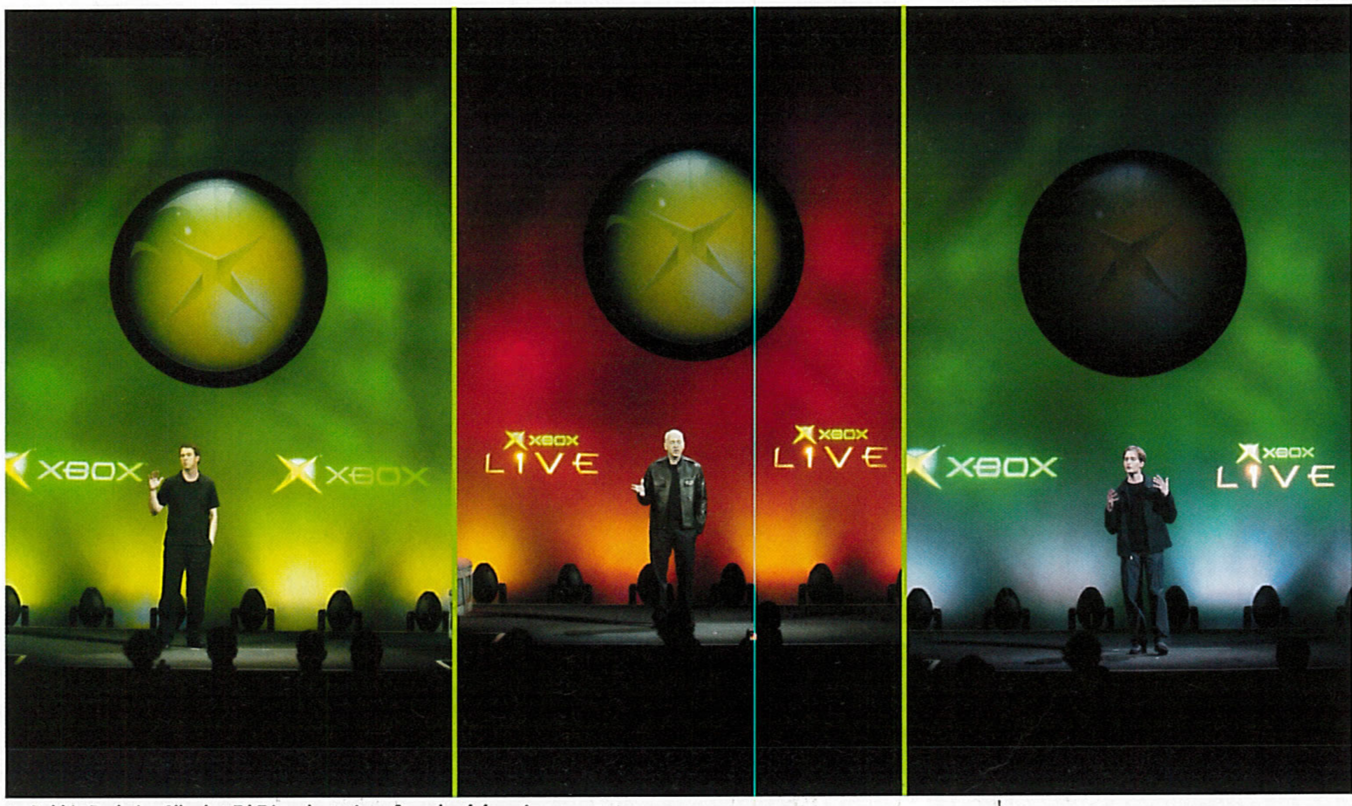
que l'inverse se produise aussi. Plus que jamais, les événements conflictuels qui secouent le monde inspirent les développeurs. Du kaki, il y en avait un peu partout. Avec *Conflict Desert Storm II*, *Ghost Recon : Thunder Island*, *Shadow Ops*, *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Men of Valor* et surtout, l'incroyable *Full Spectrum Warrior*, un jeu pas forcément bon esprit « Fait par l'armée, pour l'armée ! ». Bref, ceux qui ont échappé au service militaire vont tout de même pouvoir jouer au bon petit soldat. Le pire c'est que ça marche. La plupart de ces jeux nous ont vraiment convaincu et devraient aussi vous convaincre tant par leurs qualités techniques que leur mise en scène. Tout ce que l'on espère, c'est que vous n'utiliserez pas le Music Mixer, le tout nouveau « complément multimédia » de la Xbox, pour chanter en karaoké des hymnes patriotiques après avoir vaincu tant d'ennemis virtuels...



↑ Encore un fan de robots géants scotché aux écrans radar de *Steel Batallion Online*.

Spéciale dédicace : à tous les pauvres journalistes français maltraités puis renvoyés chez eux sans ménagement et interdit de séjour pendant 5 ans par la douane américaine.



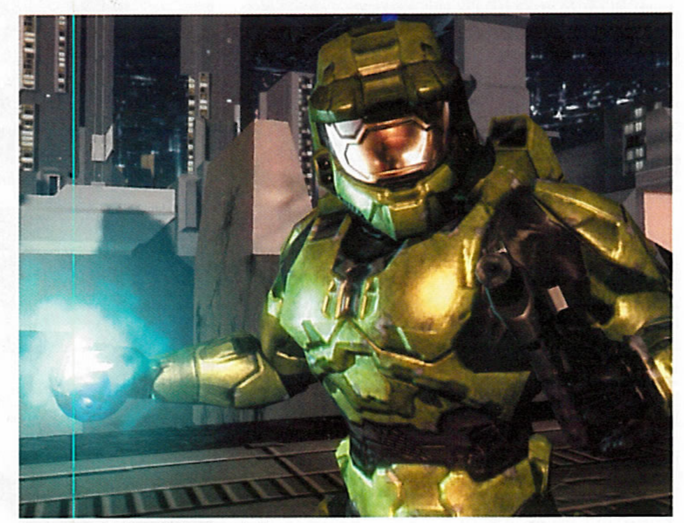


Robbie Bach, Jay Allard et Ed Fries : les trois maîtres de cérémonie.

LIVE A LOS ANGELX

Microsoft joue les play-off et fait rentrer ses all-stars dans son match contre le reste du monde.

Forcément, quand on dispute un match à domicile, on est sacrément plus motivé pour gagner ! Microsoft se l'est joué sobre mais efficace pour sa conférence pré-E3, deux jours avant l'ouverture du salon. Sur le parking d'un local situé à deux pas de Shaq (ou de Kobe, selon les goûts) du Staple Center, la presse internationale se masse, papote, picole des soft drinks et raconte ses anecdotes de voyage. Dans la meute, on remarque quelques développeurs célèbres, notamment un pack de stars de Capcom qui flânent, l'air de rien... L'attente est longue jusqu'à 19h30, alors on en profite pour se gaver de saloperies caloriques (bretzels, glaces, pop corn, hot dogs...) offertes par de charmantes demoiselles estampillées Xbox. En fond sonore, un DJ mixe une techno de bon aloi, soutenu dans ses efforts par un light DJ qui tente d'hypnotiser la foule *via* un kaléidoscope d'images synchrones piloté par une Xbox. Les lumières s'affaiblissent, le son monte, le tempo augmente : c'est pas une *rave*, mais on s'efforce d'y ressembler ! Surprise, le DJ n'est pas une star des clubs londoniens mais Jay Allard, plus facilement reconnaissable une fois débarrassé de sa casquette et de son blouson dernier cri. Ed Fries le rejoint sur scène, lui balance quelques vannes mais le numéro de duettistes est rapidement interrompu par Robbie Bach, vice-président de la division jeu de Microsoft. Le message est clair, sans être arrogant pour autant : la Xbox va toujours mieux et le futur s'annonce grandiose ! La capacité multimédia de la console sera le prochain fer de lance des campagnes de communication, notamment grâce au lancement de Xbox Music Mixer. Autre gros atout : le *Live*, qui bénéficiera d'un soutien massif. Soutien qui se traduira par le lancement du XSN, le Xbox Sports Network : tous les jeux de sport Microsoft seront compatibles avec ce réseau de ligues. En bons européens râleurs, on attend toujours un jeu de foot digne de ce nom parce que le baseball et le foot US ne sont pas au top de nos priorités... Une autre annonce *Live*, la possibilité de consulter les classements sur le Net et de recevoir des défis sur MSN ou via SMS : ça va être dur de lâcher son pad ! Salle noire pour pupilles hagardes : *Halo 2* est présenté pour la première fois en version jouable ! Cris de joie au moment où le technicien de Bungie se saisit du pad (le veinard...) et nous offre une dizaine de minutes anthologiques. Plus de détails dans quelques pages, du calme ! Mini-émeute



La star de la soirée, c'est lui !

Aéroport : pas de souci pour Berreb et Fred lors des contrôles pour l'embarquement du vol Paris-Los Angeles. Cyrille Tessier s'est distingué avec ses chaussures à passe-lacets métalliques, qui ne plaisent pas aux détecteurs de métaux...

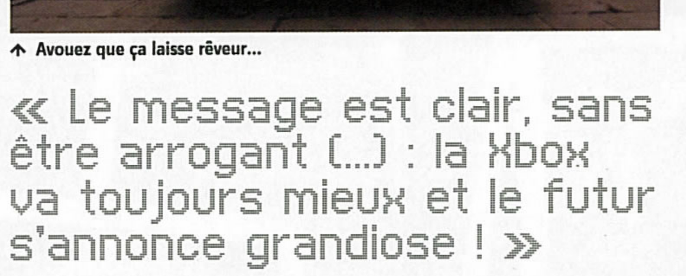




Avouez que ça laisse rêveur...



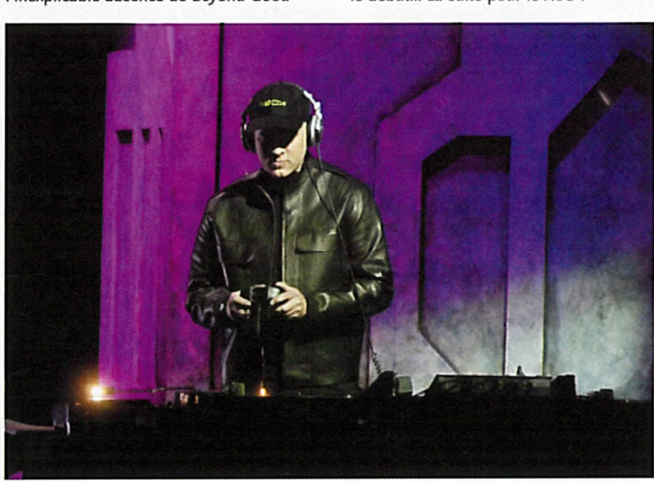
Rare continue de surprendre avec *Grabbed by the Ghoulies.*



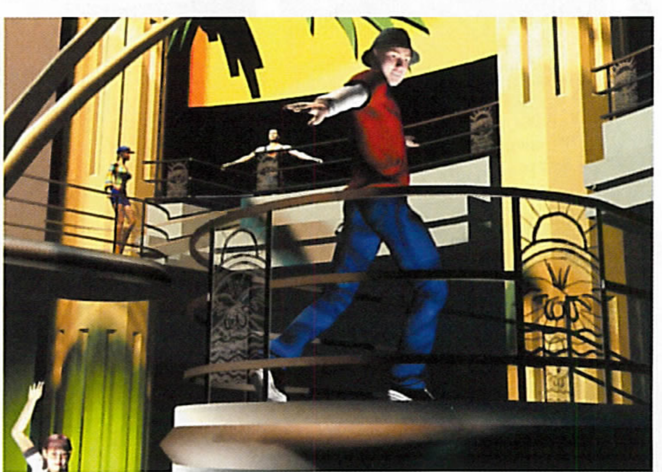
également lorsque une vidéo prometteuse de *Doom 3* crève l'écran, confirmant une fois de plus la puissance de la machine et le savoir-faire de Id Software. Encore un gros mouvement de foule lors de la diffusion d'une cinématique alléchante de *Star Wars Republic Commandos*, un FPS tactique où les héros seront les... Stormtroopers ! Etonnammant suivi de clameurs après la diffusion d'une vidéo de *True Fantasy Online*. Ensuite, c'est l'avalanche d'extraits vidéos d'une trentaine de jeux. Le public américain a parfois des réactions surprenantes, s'extasiant autant sur le retour des *Tortues Ninjas* que sur *Sponge Bob*, une espèce de Spontex hallucinée héros d'un *cartoon* qui... cartonne au pays du *burger*. A noter : l'inexplicable absence de *Beyond Good & Evil* d'Ubi Soft. On bascule ensuite sur la présentation de jeux nippons avec *Breakdown* de Namco. Un titre qui semble efficace, bien que le héros se nomme Derrick... Puis direction la perfide Albion et les softs de Rare. *Conker* pointe enfin le bout de sa queue et un nouveau titre, *Grabbed by the Ghoulies*, est présenté pour la première fois. Jay Allard en remet ensuite une couche sur Xbox Music Mixer, insistant sur la fonction karaoké (mouais...) et sur le micro fourni avec le produit. En une petite heure, la conférence est pliée, laissant la foule sur le carreau, des images de *Halo 2* plein les yeux. Microsoft a su taper juste et fort : en moins de trois ans, la Xbox a réussi à passer du statut d'*outsider* à celui d'acteur principal. Et ce n'est que le début... La suite pour le X03 !



Sudeki est un RPG très attendu.



J. Allard se la joue Oakenfold avec un pad !



Music Mixer offre un habillage rapide réussi.

COMME SI VOUS Y ETIEZ !

On aurait vraiment voulu tous vous amener avec nous tant cette édition de l'E3 était exceptionnelle cette année. Mais dans notre valise, une fois les caleçons et les brosses à dents installés, nous n'avons réussi qu'à caser Reyda. Pour nous remercier et surtout essayer de vous faire partager un petit peu l'ambiance unique du salon, il vous a ramené quelques photos souvenir...



Chez Konami, c'est Bloody Roar et Tortues Ninja qu'on ressort des placards pour des versions Xbox...

Les animations défilaient en permanence sur le stand Xbox.

Eh oui ! A l'E3, on trouve beaucoup de jeux mais aussi beaucoup de choses bizarres. Et pas toujours de bon goût...

Hulk imposait sa force sur le stand Vivendi avec une reproduction grandeur nature.

Défilé de maillots de bain chez Tecmo avec des modèles censés représenter les filles de *DOA X*... Parfois, le virtuel, ça a du bon...

Reyda, qui n'a plus d'amis en ce moment à la rédac, se console avec son nouveau copain Bob l'Eponge...

Trop court : on court, on court pendant l'E3. Malgré ça, il est toujours aussi frustrant de ne pouvoir appréhender qu'une partie du salon. Trois jours, c'est vraiment trop court !



Une hôtesse du stand Kemco, fort jolie au demeurant. Je comprends mieux pourquoi Fred a autant traîné du côté de *Rogue Ops*...

Tomonobu Itagaki, avec une classe vestimentaire toujours si particulière, en pleine démo de *Ninja Gaiden*.

Pendant que d'autres bossent, Reyda se fait chouchouter par les hôtesses des stands. Encore un qui n'a pas fait le voyage pour rien !

De superbes figurines à l'image des terribles ennemis qui vous feront face dans le très prometteur *Four Horsemen of Apocalypse*.

La présentation du nouveau *Medal of Honor* s'est faite dans une salle de projection à l'intérieur d'un décor de navire de guerre.

Les « princesses » de *Prince of Persia*, apparemment ravies du passage de Fred, votre Toulousain préféré !

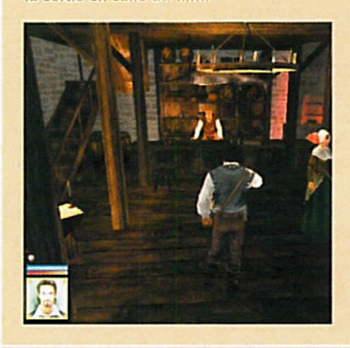
Un petit coin aux couleurs de *Deus Ex : Invisible War*. Un des jeux que nous attendons le plus sur Xbox. Que de patience il faut avoir !

Délaissé ? Steph a dû rester cette année pour « garder la maison ». Mais sait-on jamais, l'année prochaine, c'est peut-être lui qui ira ruiner ses chevilles dans les allées du Convention center...

Les brèves

PIRATES OF THE CARRIBEAN

Adapté du film du même nom qui devrait sortir en France cet été, ce jeu repompe purement et simplement les mécanismes de gameplay du vieux hit de Microprose. Technologie oblige, tout est en 3D de belle facture. Abordages, duels, attaque de villes, affrontements avec des pirates zombies : la vie d'un flibustier n'est pas de tout repos ! Ce bon petit titre sera disponible en même temps que la sortie en salle du film.



LES TORTUES NINJA

Les chéloniens mutants sont de retour chez Konami ! Les célèbres héros des années 90 sont maintenant cuisinées à la sauce cel shading. Pas de surprise majeure pour ce beat'em all bien réalisé, à la prise en main efficace et au rythme assez intense, surtout à deux en Coopératif. Sortié prévue pour le mois d'octobre aux USA.

XIII

Les développeurs de Montreuil bichonnent avec amour leur FPS en cel shading et, sans discussion, la version Xbox de *XIII* sera la meilleure disponible sur console ! C'est beau, fluide et méchamment fun à jouer... L'ergonomie des commandes et la singularité graphique auront suscité une intérêt certain de la part du public américain, probablement plus captivé par la violence goresque du jeu que par son scénario alambiqué.



FULL SPECTRUM WARRIOR

Par des militaires, pour des militaires !

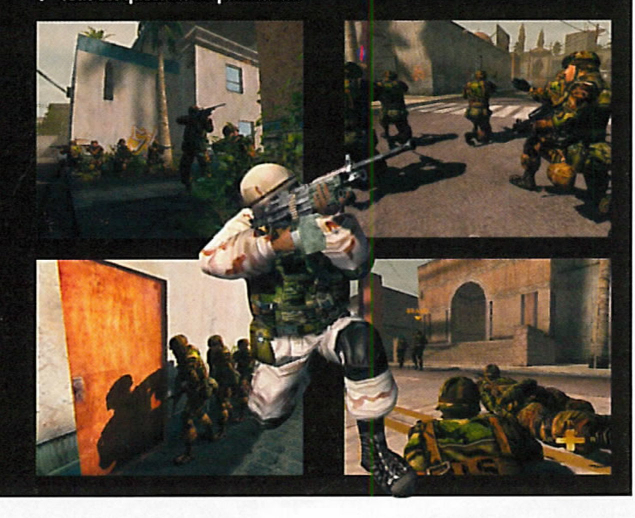
INFOS
- DEVELOPPEUR : **PANDEMIC**
- EDITEUR : **THQ**
- GENRE : **STRATEGIE**
- JOUEUR : **1**
- SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2004**



Lorsque les GI et les Marines s'ennuient, entre deux invasions, ils font comme vous et moi : ils jouent aux jeux vidéos. Le souci, c'est que pendant ce temps-là, leur esprit s'évade, ils ne deviennent plus des machines à tuer et ça peut même les pousser à réfléchir... Pour les garder dans le bain en permanence, l'armée américaine a fait appel aux services de Pandemic Software pour leur développer un simulateur adapté à leurs besoins ! *Full Spectrum Warrior* a été l'une des grosses sensations du salon, avec son moteur graphique à tomber par terre... Ici, il s'agit de prendre le commandement de deux squads de cinq fantassins et de les sortir de situations épineuses. Le niveau de démo se déroulait dans une ville ressemblant fortement à Bagdad, où de vilains guérilleros assaillent une patrouille d'innocents GI. En temps réel, vous devrez mettre à couvert vos hommes, distribuer les angles de tir, choisir une formation adéquate et les faire progresser sans risque. Vos GI tirent tout seuls : au mieux, vous leur indiquerez où et quand balancer une grenade ! Bref, de la stratégie tactique à l'état pur, techniquement au top des jeux Xbox.



↑ Tout est question de placement.



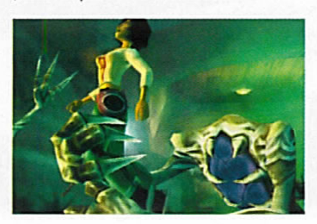
BEYOND GOOD & EVIL

Que ne ferait-on pas pour les yeux de Jade...

INFOS
- DEVELOPPEUR : **UBI SOFT**
- EDITEUR : **UBI SOFT**
- GENRE : **ACTION/AVENTURE**
- JOUEUR : **1**
- SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**



Tiens, il nous semble le connaître, ce gars qui traîne sur le stand Ubi sans l'uniforme réglementaire de sa boîte (un T-shirt rouge cramoisi)... Michel Ancel, nous dit son badge. Toujours disponible et à l'écoute, le game designer nous présente les dernières améliorations apportées à son splendide jeu d'aventure action. Visuellement, c'est encore monté d'un cran par rapport à la version présentée le mois dernier : ça bouge encore mieux ! Une phase d'infiltration et une monumentale course-poursuite sur les toits de Hyllis achèvent de forger notre opinion : ce titre va faire très mal lors de sa sortie à la fin de l'année. Le niveau orienté baston impressionne, avec ses dizaines de bestioles agressives et gélatineuses qui gesticulent à l'écran... Dommage que l'on ne puisse entendre avec clarté les effets sonores et la musique fantastiques qui accompagnent nos exploits, guerre des décibels oblige entre les stands de Ubi et de Activision. Point besoin de délires marketing ou d'hôtesses de stand vulgaires pour captiver les foules: malgré la relative discrétion de son espace, *BGE* a conquis les cœurs de tous ceux qui s'en sont approchés. Jade n'a pas fini de faire rêver...



French lover **:** dédicace spéciale aux babes de Ubi Soft. L'une d'entre elles a même eu le temps d'apprendre des rudiments de français grâce à la bienveillance d'un journaliste français, sosie d'un pilote de F1 de Mac Laren.



HALO 2

Pour nous, c'est bien entendu le jeu du salon... Une grosse claque !

INFOS
DEVELOPPEUR : **BUNGIE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **DOOM-LIKE**
JOUEURS : **INDETERMINE**
SORTIE : **2004**



Le commun des mortels poireautait pendant une bonne demi-heure hors taxe pour avoir le privilège de contempler la démo jouable de la bombe atomique de Bungie. Nous, on a été plus sournois et nous nous sommes directement téléportés à l'intérieur de la salle de présentation, grâce à la gentillesse de Microsoft France ! Trêve de blabla...
La séquence débute avec l'arrivée en transporteur de troupes de Master Chief sur Terre. Ça canarde sec dans les cieux, la DCA Covenant tissant une toile serrée autour des vaisseaux humains mais ça passe ! Master Chief descend de son vaisseau et déjà notre gorge se serre : les décors urbains sont méchamment denses et détaillés. Le nombre de polygones est quasi incalculables, y'en a trop ! Bump mapping à tout-va, effets de particules... C'est beau à pleurer, aucun doute n'est permis quant au talent de Bungie. MC débarque et est accueilli par un Marine stressé, qui vous escorte à travers un camp militaire. Les tentes sont ouvertes et on en profite pour écouter les plaintes des soldats dans les blocs médicaux ou de voir les troufions se reposer. A quelques hectomètres de là, la ligne de front, que MC rejoint rapidement. Il grimpe une volée de marches et se retrouve au premier étage d'un immeuble, assiégé par des troupes Covenants. Les sales petits Grunts sont nombreux, énervés et déterminés : une grenade en efface quelques-uns mais leurs renforts semblent illimités. Heureusement, le fusil d'assaut est équipé d'une lunette et s'avère redoutablement efficace, mais cela ne suffit pas. Une mitrailleuse lourde est posée sur un toit, le corps immobile de son servant repose au sol. MC fonce et se saisit de l'engin : des munitions de gros calibre illimités, c'est pratique mais un peu statique. Il faut se bouger car les Covenants se déplacent vite... Un soldat essoufflé vous tend son fusil. Un gun dans chaque main, ça le fait pour nettoyer l'esplanade ! Le gros kit 5.1 n'en peut plus pour gérer toutes les détonations : vos voisins vont apprécier. Quelques escarmouches plus tard, MC et son squad se font cueillir au détour d'un immeuble par un pack de trois Ghosts. Deux se font démolir, le troisième parvient à s'échapper. Vindicatif, il effectue un demi-tour et fonce sur MC... qui saute sur la carlingue de l'engin ! Clameur des spectateurs dans la salle lorsque le jeu passe en vue à la troisième personne et que MC décoche une bonne droite au pilote puis s'empare des commandes. Pris en chasse par deux autres Ghosts, il parvient à leur échapper en s'engouffrant dans une gigantesque porte blindée. La démo s'achève par une cinématique haletante à souhait. Le démonstrateur garde un œil vigilant sur la console : impossible de s'en approcher ou de saisir un pad ! On sort de la salle ébranlés, les yeux brillants, la gorge serrée et les poils hérissés. Ça va être long d'ici 2004...



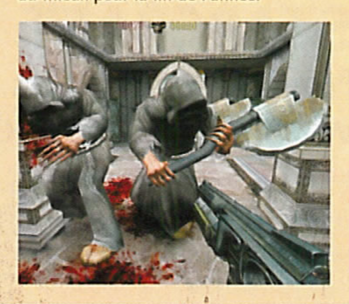
↑ **La cinématique de fin est haletante à souhait.**


↑ **Ça blaste dans tous les sens... Maintenant, les bots conduisent.**

Minimaliste. On a récupéré le carnet de notes de l'E3 de Fred. Pour *Halo 2*, ses notes se résument à un seul mot : tuerie. Flemme ou simplement abasourdi par le jeu, on ne le saura jamais !

Les brèves

PAINKILLER
Dreamcatcher arrive avec de bonnes intentions ! *Painkiller* ne gagnera certainement pas une médaille pour sa finesse mais son moteur graphique percutant, par contre, laisse rêveur. On a rarement vu des créatures aussi gigantesques dans un jeu ! Pour l'instant à l'état de démo technique, ce titre orienté 100% action est annoncé au mieux pour la fin de l'année.



BUFFY : CHAOS BLEEDS
Aïe... On s'est évidemment rué sur la borne de démonstration dès l'ouverture du salon pour y jouer mais la surprise n'a pas été à la hauteur de nos attentes. *Chaos Bleeds* est à peu près aussi joli que son prédécesseur mais, hélas, l'animation est devenue assez nonchalante, limite mollassonne. Croisons les doigts pour que Buffy retrouve son tonus légendaire d'ici septembre !

SONIC HEROES
Vous vous souvenez de *Sonic 2* et de ses deux personnages contrôlables simultanément ? Yuji Naka nous refait le même coup avec *Sonic Heroes*, avec cette fois trois héros à l'écran. Voler, défoncer les obstacles, résoudre des puzzles, aller plus vite... Il faudra composer avec soin son trinôme selon le level design des niveaux. On a déjà vu mieux techniquement, ce jeu souffrant d'être développée simultanément sur les trois consoles mais bon, c'est Sonic alors on est indulgents...







Un gros balèze qui n'est pas facile à descendre...

STARCRAFT GHOST

Nova n'en finit pas de s'élancer vers le firmament de la Xbox...

Les grenades ECM démolissent les robots.

INFOS
DEVELOPPEUR : **BLIZZARD**
EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **ACTION**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **DEBUT 2004**



Le stand Vivendi a été longuement squatté par un Toulousain hystérique, qui n'a daigné lâcher le pad qu'une fois le niveau de démo terminé... *StarCraft Ghost* continue son évolution et devient de plus en plus impressionnant. Sur Xbox, la qualité des graphismes surprend, tant par leur style que par la maîtrise technologique des nombreux effets spéciaux. L'animation s'avère impeccable, tant pour Nova que pour ses ennemis. La prise en main, intuitive, se domestique en quelques minutes. La mission plaçait Nova à l'intérieur d'un spatioport grouillant de Marines et d'ouvriers Terrans. Se faufiler sans se faire repérer, sniper discrètement les sentinelles... On prend un pied monstrueux à diriger la belle guerrière ! Parmi les nouveautés, on remarque une attaque psychique mettant KO plusieurs adversaires. Une fois les vilains à terre, Nova utilise son poignard pour les égorger comme des porcs ! Blizzard prend son temps pour peaufiner ce qui deviendra l'un des jeux d'infiltration majeurs de la Xbox : dur, mais tant mieux pour nous !



Les décors sont sublimes.



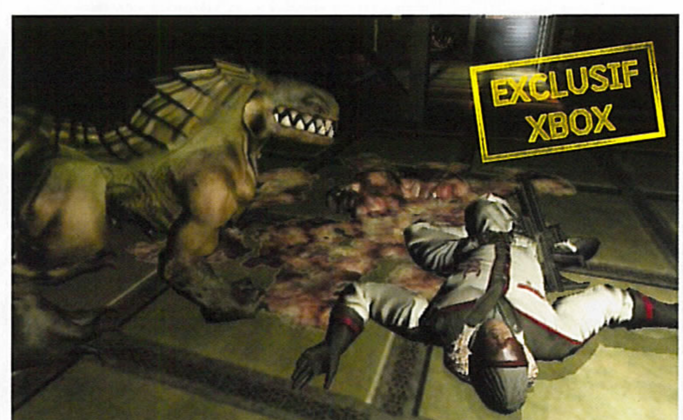
Un beau droïde qui a un petit air de *Star Wars*.



Il n'a pas l'air sympa. Néanmoins, il peut vous être utile.

DEUS EX : INVISIBLE WAR

Le futur sera noir ou ne sera pas...



Celui-là va finir dans un estomac...



INFOS
DEVELOPPEUR : **ION STORM**
EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **ACTION/RPG**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **INDETERMINEE**



Toujours aucune date de sortie pour le futur chef-d'œuvre de Ion Storm... C'était Warren Spector en personne qui se donnait la peine de présenter à la presse son nouveau bijou. Le game designer semble satisfait du travail de son équipe, insistant sur la liberté quasi totale du joueur dans l'environnement. *Invisible Wars* présente bien, avec une 3D très travaillée côté ambiance. Les jeux d'ombre et de lumière, raffinés, font honneur à la console, tout comme la modélisation pointue des décors et des créatures. Côté scénario, nous n'en savons guère plus, mais théorie du complot, paranoïa et nanotechnologies constitueront l'ordinaire de cette aventure qui s'annonce assez dense. On attend de recevoir la version preview pour pleinement savourer notre plaisir...

Echafaudage. Difficile de jouer paisiblement à *Ghost* sur l'espèce de plate-forme métallique qui tenait lieu de stand chez Vivendi. La fragile structure tremblait assez violemment sur ses fondations, à cause du bruit et des nombreux visiteurs...

TRUE CRIME : STREETS OF L.A.

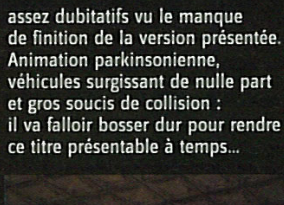
Bavure en cours ?

INFOS

DEVELOPPEUR : **LUXOFLUX**
EDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **ACTION**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **3E TRIMESTRE 2003**



On a enfin pu jouer à ce fameux *True Crime* ! Il faisait partie des pièces maîtresses d'Activision, vu la place occupée par son stand sur le salon. Le développeur Luxoflux semble tenir ses promesses : la superficie de l'aire de jeu impose le respect. Los Angeles est modélisé avec fidélité car nous avons pu même reconnaître la rue de notre hôtel en nous baladant en voiture ! Les phases de beat'em all, violentes à souhait, reprennent grosso modo le système de désarmement de *Dead to Rights*. Activision nous affirme que le jeu doit sortir en septembre, ce qui nous laisse assez dubitatifs vu le manque de finition de la version présentée. Animation parkinsonienne, véhicules surgissant de nulle part et gros soucis de collision : il va falloir bosser dur pour rendre ce titre présentable à temps...





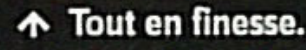
↑ J'aime pas les tatouages !





↑ Rends-moi service...





↑ Tout en finesse.



↑ Des gunfights efficaces.

THIEF 3

Les voleurs sans les gendarmes

INFOS

DEVELOPPEUR : **ION STORM**
EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**



L'autre projet de Ion Storm nous a été présenté par son chef de projet, Randy Smith, dans une petite salle obscure surchauffée. Entre deux gouttes de sueur, nous avons pu nous faire expliquer en détail les grandes lignes de ce jeu d'infiltration médiéval. On retrouve notre pote Garrett, maître voleur de haut vol, dans une nouvelle aventure découpée en missions cette fois-ci. Il peut maintenant escalader la plupart des parois et des murs extérieurs qui l'entourent et dispose d'une vaste batterie de gadgets rétro mais efficaces. Flèches gorgées d'eau pour éteindre les torches, grappin, dague... Garrett doit tout faire pour éviter de se faire repérer, le combat n'étant pas son fort. A noter l'excellence de l'intelligence artificielle des sentinelles, agissant en groupe de manière coordonnée. Sachez aussi qu'il sera possible de terminer le jeu sans éliminer quiconque : *Thief 3* a été le seul FPS subtil présenté sur ce salon...



EXCLUSIF XBOX

Les brèves

EXTREME FORCE : GRANT CITY AGAINST CRIME

Jack Slate a pris sa retraite mais le crime continue de rôder dans les rues de Grant City... Namco reprend le moteur graphique et la jouabilité de *Dead to Rights* mais nous propose, cette fois-ci, d'incarner un flic à peu près normal. Le jeu est maintenant découpé en missions distinctes, vous offrant l'occasion de vous illustrer dans les rangs de la police et de gagner des galons. Techniquement, c'est un peu à la traîne, surtout pour un jeu prévu pour la fin de l'année.



SPAWN

Cet E3 2003 était décidément très orienté beat'em all et, forcément, *Spawn* constitue un personnage de choix pour ce genre de jeu. Les principaux pouvoirs du héros maléfique seront disponibles : ça ne sera pas un luxe car vous devrez affronter, en plus des démons, des anges vindicatifs ! Sortie prévue pour le troisième trimestre de cette année.

KILL.SWITCH

Encore un jeu bourrin... Namco aime décidément faire parler la poudre avec ce titre en vue subjective mettant en scène un fantassin suréquipé. Le petit plus qui fait la différence ? Un système de tir inédit permettant de mitrailler sans répit tout en restant à couvert. Assez orienté tactique, ce titre manque encore un peu de pêche côté réalisation mais il reste encore six mois avant sa sortie : tous les espoirs sont permis !

Catch. La grosse attraction du stand d'Eidos était un ring ! Des catcheurs de Backyard Wrestling (de gros vilains entourés de jolies *babes*) venaient faire des démonstrations. Berreb s'est dégonflé et n'a pas osé les affronter...

Les brèves

INDYCAR SERIES

On ne va pas s'étendre sur ce jeu de monoplaces qui sort très prochainement, en juin plus précisément. Il est assez joli graphiquement, mais le design de ses circuits (des ovales dans 90% des cas) risquent de faire somnoler les Européens amateurs de F1 que nous sommes.



HEADHUNTER 2

Présenté sur une version alpha peu flatteuse, ce titre n'en possède pas moins un très fort potentiel vu la qualité du premier épisode. L'histoire se déroule 25 ans après le jeu précédent : Jack Wade a pris un petit coup de vieux, cependant il sera efficacement secondé par la jolie tatouée Lisa. Il sort normalement en fin d'année, mais nous vous en reparlerons plus abondamment bientôt.

COLIN MCRAE 4

Codemasters a fait pénitence et repart sur de nouvelles bases pour son titre phare. Nouvelle équipe de développement, moteur graphique dépoussiéré, modes de jeux inédits : *Colin 4* s'annonce bien. On pourra piloter toutes les WRC du plateau (en livrée d'équipes privées) à travers 8 (seulement...) rallyes. Il déboule à la rentrée.

HUNTER REDEEMER

Le même, en mieux ! Interplay a écouté les doléances de son public pour développer la suite de son hit vampirique. Modes multijoueur à foison, nouvelles cartes disponibles sur le *Live*, des armes inédites, des monstres répugnants... Ça va saigner dès le troisième trimestre de cette année !



SUDEKI

Climax passe au RPG avec succès

INFOS

DEVELOPPEUR : **CLIMAX**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **RPG**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**

Climax ne sait pas faire que des bons jeux de motos ! Annoncé lors du X02 européen, *Sudeki* s'était fait discret par la suite. Pour l'E3, les développeurs nous avaient concocté une démo jouable qui nous a pleinement convaincu de la qualité du titre. Rien à redire question esthétique : Climax maîtrise comme personne le circuit graphique de la console. C'est une véritable orgie d'effets spéciaux et de bon goût, tant au niveau du look des héros que des décors. L'animation s'avère très satisfaisante, malgré le nombre assez impressionnant de créatures affichées à l'écran. L'IA est réussie car s'il n'est possible de diriger qu'un seul personnage à la fois, les trois autres arrivent parfaitement à s'autogérer. Le seul détail qui nous a un peu chagriné réside dans l'interface : il faut naviguer dans des menus pour pouvoir déclencher une attaque spéciale. *Sudeki*, en tous les cas, n'aura aucun mal à créer la sensation sur Xbox, tant la demande est forte dans ce domaine !



Les sorts sont très spectaculaires.

Il ne vaut mieux pas qu'elle mette des claques...

CALL OF CTHULHU

L'horreur a enfin un nom sur Xbox

EXCLUSIF XBOX

INFOS

DEVELOPPEUR : **HEADFIRST**
EDITEUR : **N/C**
GENRE : **FPS**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **2004**

Sous-titré *Dark Corners of the Earth*, ce FPS est le premier d'une trilogie qui s'achèvera en 2005. Tout ici sera question d'ambiance : le studio de développement semble prendre un malin plaisir à dessiner des décors horrifiques distillant une atmosphère aussi malsaine que celle des romans. L'univers de H.P. Lovecraft est fidèlement retranscrit, *DCOTH* se déroulant dans la célèbre ville d'Innsmouth. Profonds et adeptes du culte dégénérés vous accueilleront comme leur Messie... que vous incarnez, malheureusement pour vous. Il vous faudra gérer, en plus de vos points de vie, votre santé mentale. Attaqué par monstres, votre perso pètera peu à peu les plombs et commencera même à halluciner. Les combats ne seront pas aisés : l'arsenal des années 20 n'était pas très performant et pour compliquer les choses, il n'y a aucun viseur à l'écran ! Magnifiquement morbide, ce titre n'est pas annoncé en France pour l'instant... On croise les doigts et vous pouvez compter sur nous pour faire du lobbying !





El Censuror : Berreb est passé en mode Censure intensive. Il essaie d'interdire l'usage de gros mots à la rédaction. Avec Fred et Yann, il va avoir du travail...



STARSKY & HUTCH™

http://starskyethutch.vu-games.com













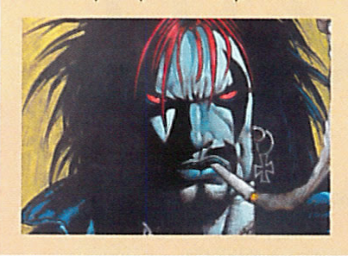
Les brèves

DINO CRISIS 3

On vous en a déjà longuement parlé dans le dernier numéro, mais on ne peut pas s'empêcher d'en rajouter une couche sur ce *survival horror* futuriste. C'est joli mais, à notre avis, un peu vide... Le jetpack manque de précision dans son maniement, ce qui pose problème pour les phases de saut. On en reparle d'ici peu, vu que la version preview ne devrait pas trop tarder.

LOBO

Kemco a fait main basse sur les licences DC Comics. Vu comme ils ont massacrés Batman, on est en droit de s'inquiéter ! La vidéo de présentation comprenait plus de cinématiques que de séquences de gameplay, mais cela nous a alléché ! Bien entendu, il s'agira d'un beat'em all bourrin à souhait prévu pour l'année prochaine.



TONY HAWK UNDERGOUND

Quand Gros Tony s'ennuie après s'être râpé les genoux, il se distrait en piquant des caisses ! Activision, toujours aussi polémique (assez limite les soldats SS sur le stand *Call of Duty*), accommode à la sauce *GTA* son jeu de skate. Y'en a qui ne savent vraiment plus quoi inventer...

O.TO.GI

Patience, plus que quelques mois à attendre pour la sortie européenne de ce très joli jeu d'action. From Software nous a pondu un bijou délicatement ciselé, aux visuels époustouflants et à l'animation très inspirée par les films de sabre orientaux. Une bombe graphique doublée d'un réel intérêt ludique : que demander de plus ?



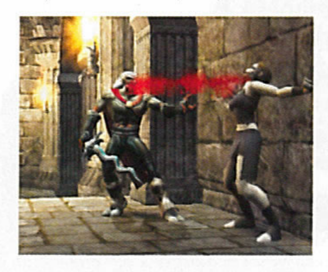
LEGACY OF KAIN : DEFIANCE

Affûtez vos canines... Aïe aïe aïe !

INFOS
- DEV. : CRYSTAL DYNAMICS
- EDITEUR : EIDOS
- GENRE : ACTION
- JOUEUR : 1
- SORTIE : 4E TRIMESTRE 2003



Afin d'éviter la confusion, les séries *Legacy of Kain* et *Soul Reaver* sont maintenant réunies dans un seul et même jeu ! Donc, pour le même prix, on pourra incarner Raziel et Kain : une bonne nouvelle pour les nombreux fans de l'univers vampirique imaginé par Amy Hennig. L'orientation de *Defiance* lorgne fortement vers le beat'em all, mais que les cérébraux se rassurent, le jeu proposera son quota d'énigmes biscornues. Le nouveau moteur graphique offre des environnements de jeu d'une taille colossale, des textures raffinées et gère en plus de manière quasi parfaite un bon paquet de personnages. Côté prise en main, c'est du tout bon, avec la possibilité d'utiliser les pouvoirs vampiriques lors des bastons tel que télékinésie, vol, égorgement à distance... Tout cela nous a semblé fort appétissant !





ROGUE OPS

Un jeu d'espionnage sexy ? Ça existe !

INFOS
- DEVELOPPEUR : BITS STUDIOS
- EDITEUR : KEMCO
- GENRE : ACTION
- JOUEUR : 1
- SORTIE : 4E TRIMESTRE 2003



Responsables du désastreux *Die Hard Vendetta*, les Anglais de Bits Studios ont fait table rase du passé et sont déterminés à redorer leur blason. Leur arme secrète ? Une jolie fille ! Suite à l'assassinat de son mari, Nikky Connors est recrutée par une agence gouvernementale américaine pour accomplir diverses missions d'espionnage. Certes, le scénario n'est pas très original, mais c'est au niveau du gameplay que *Rogue Ops* parvient à tirer son épingle du jeu. La structure de ce dernier s'avère beaucoup plus ouverte que celle de ses concurrents : fini le dirigisme, place à la liberté d'action ! Hormis son talent pour utiliser divers engins mortifères, Nikky est également douée à mains nues : on apprécie le système de combos novateur. La mise en scène globale s'avère réussie, avec son humour noir et ses nombreux clins d'œils aux standards du genre. Certains passages sont limite gore et pervers, ce qui rend ce titre d'autant plus appréciable pour réveiller le sadique qui sommeille en chacun de nous. Bref, une bonne petite surprise, dont nous vous reparlerons plus en détail d'ici quelques numéros.



La discrétion est votre meilleure alliée.



Faites un casse dans un musée.



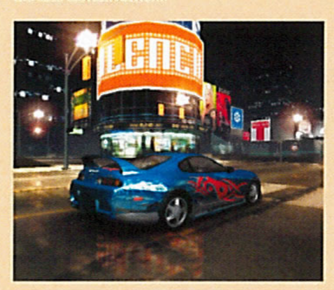
Un joli travail sur les ombres portées.

UFC. Fred était aux anges : il a pu voir en chair et en os des combattants de ce sport un poil barbare. Silva et Hughes ont rejoint sa collection d'autographes de stars. Son commentaire ? « *'tain, sont balèzes les mecs !* »

Les brèves

NEED FOR SPEED : UNDERGROUND

Une série de jeu de courses très orienté arcade qui fonctionne bien auprès de tous les publics. Et ce nouvel épisode possède tous les atouts pour faire l'unanimité autour de lui. Beaucoup plus que le précédent qui s'était relevé un peu décevant. La modélisation des villes et des voitures a subi un sérieux lifting. Dommage seulement que ce titre ne soit pas Xbox *Live* contrairement à nombre de ses concurrents...

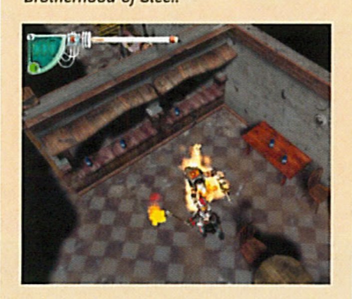


BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE 2

Une des références du genre action/RPG revient en fanfare avec une technologie légèrement revue à la hausse mais surtout un univers beaucoup plus vaste, des nouveaux monstres, nouveaux sorts et surtout cinq classes inédites de personnages de *Donjons & Dragons*. Toujours jouable en mode Coopératif, ce titre devrait être disponible ce Noël.

FALLOUT : BROTHERHOOD OF STEEL

Ce jeu se veut à la croisée des deux RPG *Fallout* sortis sur PC il y a quelques années et de *Baldur's Gate : Dark Alliance* cité juste au-dessus.
Le concept et le système de jeu sont assez proches avec ce dernier et il suffit de troquer l'univers *médiéval fantastique* par du post-apocalyptique pour se faire une petite idée de que sera ce *Brotherhood of Steel*.





Ces ennemis appelés Striders sont bien décidés à vous écrabouiller.

Malgré leurs armes à feu, il serait risqué de parier sur les forces terriennes.

HALF-LIFE 2

Les développeurs ouvrent enfin les Valve de l'info.

INFOS

DEVELOPPEUR : **VALVE**
EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **DOOM-LIKE**
JOUEURS : **INDETERMINE**
SORTIE : **INDETERMINE**

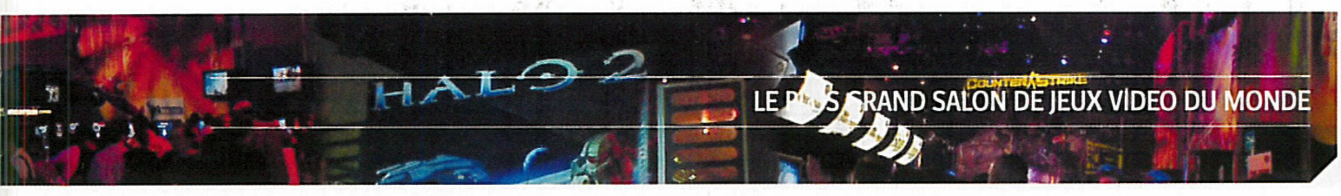


Restez sur vos gardes ! Vos alliés peuvent parfois être trop gourmands...



C'est une philosophie chez Valve, le développeur du mythique *Half-Life*, de ne présenter leurs jeux qu'une fois qu'il est quasiment fini. Pas de longues attente, pas de frustration et à chaque fois, c'est une vraie claque ! Certainement un des trois plus grands jeux du salon et pourtant la concurrence fut plus que furieuse. *Half-Life* a réinventé le Doom-Like, *Half-Life 2* va réinventer le Doom-Like Next Gen. Et vous savez quoi, petits veinards, la Xbox sera la seule console à accueillir ce titre déjà culte avant même sa sortie. Il a fallu faire la queue plus d'une heure pour assister à la présentation alors que des centaines d'autres titres nous proposaient beaucoup plus facilement de tâter de leur joypad. Mais l'attente valait le coup. Histoire d'épater la galerie, les premières minutes de présentation démontrent l'avance technologique du moteur 3D et physique sur la concurrence. Les visages sont magnifiques et expressifs. Assez pour nous faire penser à *Final Fantasy : the Movie* mais le tout en temps réel. Les effets de transparences, de réflexion, d'ombre et de lumière sont tout simplement surréalistes. Mais le plus impressionnant reste la gestion des collisions. Avec un gadget futuriste, Gordon Freeman, le survivant de l'épisode de Black Mesa (le lieu du premier *Half-Life*) peut arracher n'importe quel objet du décor pour le faire valdinguer dans la salle. Tous les éléments matériels ou vivants touchés par celui-ci se voient projetés de façon hyper réalistes. Mais toutes ces démonstrations technologiques ne seraient pas si excitantes si les concepteurs de jeux ne les exploitaient pas avec le talent qu'on leur connaît. L'intelligence artificielle, gros point fort du précédent volet a fait encore des progrès considérables. Et quelques idées délirantes, comme la possibilité d'appeler à l'aide des espèces d'araignées tout droit sorties de *Starship Troopers* à la rescousse en cas de coup dur, nous ont laissé excités pendant tout le reste du salon. *Halo 2* a enfin un concurrent sérieux. Et les grands vainqueurs de ce combat de titan seront sans nul doute les possesseurs de Xbox...

Argh ! Durant la file d'attente de *Half-Life 2*, à une place près, Berreb a dû attendre la session suivante, une demi-heure après. Rageant !





NINJA GAIDEN

Le tueur de l'ombre frappe encore une fois !

INFOS
DEVELOPPEUR : TECMO
EDITEUR : TECMO
GENRE : ACTION/AVENTURE
JOUEUR : 1
SORTIE : 4E TRIMESTRE 2003



Hayabusa abandonne ses adversaires de *Dead or Alive* pour une aventure solo qui s'annonce grandiose. Techniquement et esthétiquement, les développeurs de Tecmo font encore parler le talent avec de splendides cinématiques mais surtout un moteur 3D d'une finesse inégalée sur console. Tomonobu Itagaki, le chef de projet de tous les gros titres de cet éditeur japonais très productif sur Xbox, est venu en personne faire une démo du jeu. Hayabusa bondit sur tous les murs, s'accroche un peu partout comme un gymnaste de haut niveau. Il semble en plus maîtriser le maniement d'autres armes que son katana puisqu'on l'a vu utiliser tour à tour des shuriken, un arc et même un nunchaku. Le déroulement du jeu s'annonce à la croisée de *Devil May Cry* de Capcom et de *Shinobi* de Sega, deux jeux d'action qui font référence dans le domaine. Au détour d'une vidéo, on a pu entrapercevoir le minois d'Ayane, une des autres ninjas de *Dead or Alive*. Dans quelle mesure fera-t-elle partie de l'aventure ? Encore un mystère que les développeurs de Tecmo n'ont pas voulu dévoiler pour le moment. Mais si le résultat final est à la hauteur du boss qui nous a été donné de voir (un dragon-squelette de vingt mètres de haut animé superbement), le ninja de Tecmo risque de frapper un grand coup en cette fin d'année.



Aveugler ses ennemis avant de frapper : une bonne tactique.



Face à Hayabusa, les atouts de la dame ne suffiront pas...

RAINBOW SIX 3

Plan vigipirate

INFOS
DEVELOPPEUR : UBI SOFT
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION/STRATEGIE
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : 4E TRIMESTRE 2003



Avec le succès de titres comme *Conflict Desert Storm* ou *Ghost Recon*, surtout aux Etats-Unis, pas étonnant de voir débarquer une floppée de jeux tous meilleurs les uns que les autres basés sur des groupes d'intervention. Et c'est tant mieux, car nous adorons ce genre ici au *MOX*. *Rainbow Six 3*, développé par une partie de l'équipe déjà responsable du cultissime *Splinter Cell*, devrait nous faire patienter plus qu'agréablement d'ici la suite de ce dernier. Une version améliorée du moteur déjà utilisé fait de véritables merveilles, la construction des niveaux a été complètement repensée pour la console (*Rainbow Six 3* existe déjà sur PC). Tout ça pour en faire un titre un peu plus orienté action même s'il faudra toujours avancer avec prudence en coordonnant les positions de vos hommes. Ceci est possible grâce à un système de commandes au pad bien pensé, mais aussi grâce à la reconnaissance vocale et au Voice communicator du kit Xbox *Live*. Reste à ajouter que *RS 3* sera jouable en *live* pour compléter un tableau déjà proche de la perfection...



L'hélico, le moyen le plus pratique pour se rendre n'importe où.



RS 3 utilise une déclinaison du moteur de *Splinter Cell*.

Les brèves

OPERATION FLASHPOINT

C'est la première fois que Bohemia Interactive se décide à montrer les prémices de la version Xbox de son hit PC. Tous les éléments de la version micro ont été conservés (vastes cartes, possibilité de conduire bon nombre de véhicules...) et le jeu sera online. Tout va bien donc même s'il reste encore beaucoup de boulot avant qu'il puisse faire face à la concurrence.



DRAKE

Un petit jeu inconnu de nous jusqu'alors développé par les sympathiques employés de la compagnie suédoise Idol. Un *comics* sur ce personnage et cet univers qui ne peut que rappeler la série animée de *Batman* sort aussi en parallèle. *Drake* est un jeu d'action qui use et abuse des effets « à la *Matrix* » (comme on dit)...

CALL OF DUTY

Ce jeu est la réponse d'Activision à *Medal of Honor* d'Electronic Arts. Un FPS se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale ? Vous pensez avoir déjà vu ça quelque part ? Nous aussi, mais les petits gars de Spark, le studio de développement nous assure que *Call of Duty* va être révolutionnaire... On ne demande qu'à les croire...



PITFALL HARRY

Encore un remake d'un vieux (voire très vieux...) classique du jeu vidéo. *Pitfall Harry* se présente comme un jeu de plates-formes assez linéaire mais bourré d'idées sympas comme l'utilisation simultanée des deux sticks analogiques pour le contrôle de gadgets et de véhicules.

Tabernacle ! En plus d'avoir des jeux géniaux et un accent à couper au couteau, les canadiens d'Ubi Soft sont toujours naturels et super drôles. Continuez comme ça !

TORK

Enfant préhistorique à adopter

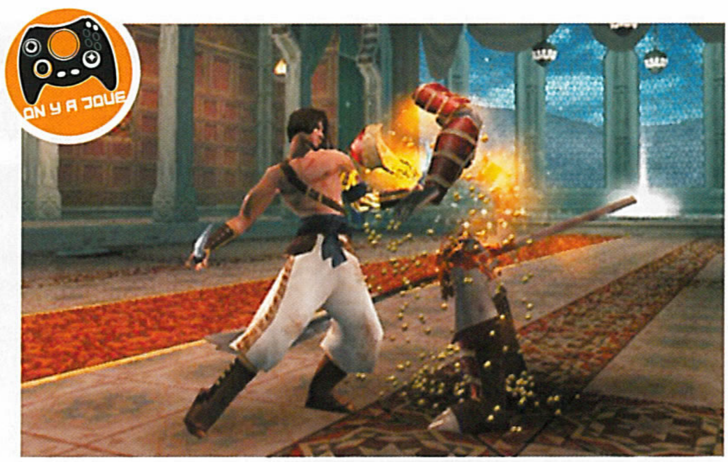
INFOS
DEVELOPPEUR : TIWAK
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : ACTION
JOUEUR : 1
SORTIE : 3E TR. 2003



Pour des raisons encore très obscures, ce jeu développé à Montpellier par Tiwak ne sera pas édité par Microsoft comme cela était prévu. Mais vu ses qualités, pas de doute que le petit *Tork* se trouvera rapidement un nouvel acquéreur. Rappelons que *Tork* est un jeu d'action où vous contrôlez un petit homme des cavernes armé de bolas qui doit faire face à une kyrielle d'ennemis à différentes époques. Il peut recourir à des transformations qui lui confèrent de nouvelles capacités. Les décors sont somptueux et surtout très dynamiques. Il s'y passe toujours quelque chose (avalanche, tremblements de terre...) et l'action ne connaît pas de temps morts. Si tout va bien *Tork* devrait sortir de sa caverne à la rentrée.

ON Y A JOUE





ON Y A JOUE

Touchés par la Dague du Temps, les adversaires se désagrègent.

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIMES

Retour vers le futur pour le Prince

INFOS
DEVELOPPEUR : UBI SOFT
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE
JOUEUR : 1
SORTIE : 4E TRIMESTRE 2003



Un des nombreux retours de grande légende du jeu vidéo. Mais quel retour ! Il est bien loin le temps où *Prince of Persia* nous enchantait en 2D et en 4 couleurs. Dire que seulement quelques années ont passées depuis. Aujourd'hui, Ubi Soft nous délivre un des softs les plus aboutis techniquement et esthétiquement de cette édition 2003 de l'E3. *Prince of Persia* se présente comme un véritable dessin animé interactif. Les mouvements sont nombreux, les combats très dynamiques et les actions à effectuer d'une variété impressionnante. Le nouveau prince enchaîne des manœuvres assez spectaculaires qui défient les lois de la gravité et sait se servir d'un sabre comme nul autre. Il court sur les murs, s'accroche un peu partout comme un vrai petit singe ce qui le rend bien difficile à atteindre pour ses ennemis. La grande nouveauté provient de la Dague du Temps qui accorde à notre héros divers pouvoirs liés à la quatrième dimension. Pour ne citer que ces deux exemples, il sera possible de faire machine arrière en cas d'échec à n'importe quel moment (un peu comme dans *Blinx*) ou encore de ralentir l'action pour mieux appréhender les séquences de combat. Pas de doute que de nombreuses autres surprises sont au programme mais ça donne déjà méchamment envie. D'autant que le design général, les décors et les personnages ont bénéficié d'un soin tout particulier. La jouabilité n'est pas en reste puisqu'il est déjà très simple d'effectuer les actions les plus complexes. Une des très très bonnes surprises du salon.



Se battre en équilibre sur un mur, ça aussi il sait le faire !



Véritable athlète, le Prince enchaîne les exploits physiques.

SHADOW OPS

Le fils spirituel de *Soldier of Fortune*

INFOS
DEV. : ZOMBIE STUDIOS
EDITEUR : ATARI
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEURS : 1 A 16
SORTIE : 2E TRIMESTRE 2004



Oui madame, c'est violent ! Oui, ça saigne ! Oui, c'est gore ! Mais oui, on en redemande ! Car *Shadow Ops* est furieux et ne laisse pas le temps de la réflexion. Loin des jeux à tendance action/infiltration, ce titre développé par Zombie Studios vous propose de foncer tête baissée, seul contre tous, à la poursuite de terroristes ayant fait main basse sur une arme atomique.

ON Y A JOUE



C'est grâce au moteur d'*Unreal 2* que la physique est si saisissante.

Le retour du *Prince* : un remake de *Prince of Persia* en 3D, édité par TLC, est sorti il y a quelques années et n'avait pas convaincu grand monde en dehors de Cyrille Tessier (notre ancien rédac chef) et de Jean-François Mariotti...


Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16 ANS


volition


XBOX
www.xbox.com


PC
CD
ROM




MTV


AB1


THQ
www.thq.fr

FAR CRY

Koh-Lanta version *Rambo*



Si vous faites un trou dans le mur, la lumière passera à travers.

INFOS
DEVELOPPEUR : CRYTEK
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEUR : 1
SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2004



« Le skipper Jack Carver maudit le jour où il a mis les pieds sur cette île. Tout a commencé la semaine précédente, lorsque Valérie, une jeune et fougueuse reporter, lui a proposé une importante somme d'argent en liquide pour la conduire dans ce lieu de rêve. Mais peu de temps après leur arrivée, le bateau de Jack se retrouve la cible de tirs d'artillerie perpétrés par une milice mystérieuse ». Cet extrait du scénario tiré du communiqué de presse de *Far Cry* sonne comme un mauvais épisode d'*Hollywood Night.* Mais il faudrait être idiot pour s'arrêter à ce détail car le studio allemand de Crytek tient dans les mains une des bombes de l'année. Encore un FPS, direz-vous ? Oui, mais encore un qui se démarque du lot. En premier lieu, un moteur 3D aussi efficace en intérieur qu'en extérieur. Effet d'ombres de lumière, de particules et possibilité de zoomer à près d'un kilomètre. Ensuite un moteur physique d'un réalisme terrifiant (les ennemis chutent différemment s'ils ont pris une balle dans le corps ou dans la tête). Une IA de groupe très avancée qui met l'accent sur la coopération entre vos ennemis. Enfin la possibilité de conduire divers véhicules, du bateau au deltaplane. Il n'en faut pas plus pour placer *Far Cry* parmi les jeux les plus attendus de la rédac.


Vous pourrez même tirer tout en conduisant le buggy.


On aurait presque envie de plonger... Vivement les vacances...

FABLE

L'union fait la force



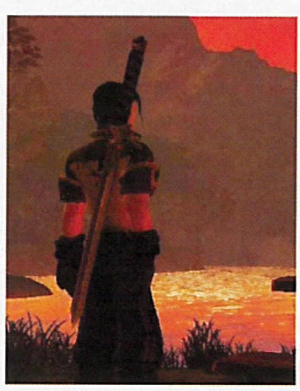
Arme blanche et magie : rien ne vous empêche de maîtriser les deux à la fois.


Il n'est pas très sage de tourner le dos à des adversaires...

INFOS
DEVELOPPEUR : BIG BLUE BOX
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION/RPG
JOUEUR : 1
SORTIE : 4E TRIMESTRE 2003



Le plus étonnant quand on se retrouve face aux frères Carter, fondateurs de Big Blue Box, c'est la sensation de se retrouver devant les célèbres Bogdanoff. Leur numéro de duettistes est très au point. A peine l'un a fini une phrase que l'autre enchaîne comme si un lien télépathique les unissait. Deux esprits pour le prix d'un focalisé sur le jeu qui fait rêver des millions de possesseurs de Xbox. Nous avons pu en savoir un peu plus sur le système de combat de ce RPG qui s'efforce de vous laisser énormément de liberté. Celui-ci devrait se révéler beaucoup plus proche d'un jeu d'action que ce que l'on avait pu imaginer. Mais ce que nous avons surtout pu découvrir, c'est un système de coopération qui permettra à n'importe quel joueur de « prêter » son personnage à un ami pour lui permettre de débloquer certaines situations. Une excellente initiative pour combler l'absence de multijoueur.


Les moments contemplatifs ne sont pas vraiment nombreux.

Listen & learn : dans *Fable*, il suffit d'entendre une phrase ou de voir un geste dans votre environnement proche pour l'apprendre et le reproduire à loisir.

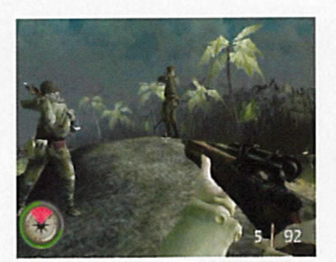
MEDAL OF HONOR : SOLEIL LEVANT

Guerre et Pacifique ne sont pas incompatibles

INFOS
DEVELOPPEUR : **EA**
EDITEUR : **EA**
GENRE : **DOOM-LIKE**
JOUEURS : **INDETERMINE**
SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**



Après un premier épisode de qualité sur Xbox couronné de succès, Electronic Arts continue de capitaliser sur sa série *Medal of Honor*. Cela dit, personne ne leur jettera la pierre d'autant que les développeurs ont mis le paquet sur le côté spectaculaire de cet épisode. Face à l'armée japonaise pendant la Seconde Guerre mondiale, le jeu débute à Pearl Harbor au moment même où les premiers bombardements éclatent. D'abord, il faudra survivre à l'attaque en vous frayant un chemin jusqu'à l'extérieur de votre destroyer, et ensuite seulement vous devrez repousser l'invasion ennemie. A partir de là, des missions plus classiques devraient s'enchaîner jusqu'à la reddition totale de l'empire nippon. Certes, cette première scène présentée sur grand écran était très scriptée et laissait peu de place à la liberté d'action, mais elle n'en était pas moins impressionnante.







Ces militaires sont peut-être en short, mais ils n'en sont pas moins dangereux.

BATMAN : THE RISE OF SIN TZU

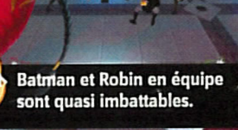
Des lendemains qui chantent

INFOS
DEVELOPPEUR : **UBI SOFT**
EDITEUR : **UBI SOFT**
GENRE : **ACTION**
JOUEURS : **1 OU 2**
SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**



Après un *Batman Dark Tomorrow* vraiment pathétique, voici l'homme chauve-souris à nouveau en selle grâce aux efforts des studios canadiens d'Ubi Soft. Un épisode inédit qui reprend le design de la série animée qui fait fureur à la télévision depuis des années. *The Rise of Sin Tzu* se présente comme un beat'em all jouable en multi et fort bien réalisé. Il est possible d'effectuer de nombreux combos, de projeter ennemis et objets du décor, et surtout de se servir des bat-gadgets. Batgirl, Robin et Nightwing se joindront à leur mentor pour combattre Bane, Clayface ou encore Scarecrow.





Batman et Robin en équipe sont quasi imbattables.



Face à Clayface, les chances de Robin sont faibles.



Cet épisode propose des effets de réflexion et de fumée très réussis.

Les brèves

SPIDER-MAN 2

La sortie de ce jeu devrait coller d'assez près avec le retour du tisseur sur les écrans de cinéma. Au programme, une jouabilité complètement repensée, de nouvelles possibilités, une plus grande liberté d'action et au final, tous les petits détails qui manquaient au premier pour se hisser au rang de titre incontournable.



CROC CANARD

Certainement pas le jeu du salon, mais il faut avouer que les bouilles des canards issus de la série qui passe sur TF1 nous a bien fait marrer. Surtout quand on enfile un masque Croco pour éviter de se faire repérer par les vilains reptiles. Ce jeu s'adresse aux plus jeunes qui pourront déambuler dans la ville à la recherche de nombreuses activités comme du basket, de la nage ou des courses-poursuites.

SHREK 2

Après un premier jeu déplorable, on pouvait s'attendre au pire pour *Shrek 2*. Mais nous avons été surpris du potentiel de ce titre qui met en avant la coopération entre les personnages (jusqu'à 4 joueurs) et qui alterne combats et puzzles.

SHADE

Pas forcément super original dans son concept, *Shade* reprend le système d'action à la troisième personne d'un *Max Payne* dans un univers plus gothique. La réalisation semble néanmoins de qualité et les armes (25 au total) paraissent plutôt efficaces. Un outsider qui ne devrait pas passer inaperçu.

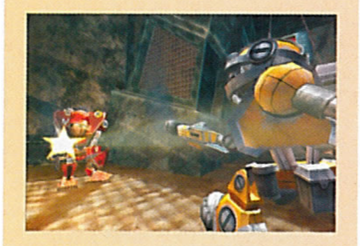


Xclusif : *Sin Tzu* est un nouveau personnage créé par le célèbre dessinateur Jim Lee spécialement pour le nouveau jeu *Batman*.

Les brèves

METAL ARMS

La révolte des droïdes fait rage, et Glitch devient le sauveur des siens. A travers une cinquantaine de missions, il sera ainsi amené à résoudre des énigmes, à s'infiltrer, et surtout à shooter à tout va. Attendu pour novembre, ce titre proposera aussi de conduire des véhicules et d'incarner 12 robots différents.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Réalisé par les créateurs des célèbres *X-Wing* et *TIE Fighter*, ce jeu de dogfights prévu pour cet hiver se déroule en pleine Seconde Guerre mondiale. Basé sur de véritables batailles aériennes de l'Europe au Pacifique, il intégrera des chasseurs et bombardiers authentiques pour des ballets mortels épiques, seul ou en coopératif.

JAMES BOND 007

Toujours sans clash et classieux, l'agent de Sa Majesté reprend du service, sous les traits de Pierce Brosnan ! Cette fois représenté à la troisième personne, Bond utilisera des éléments du décor pour armes, prendra les commandes d'un hélico, et aura de nouveaux gadgets *made in* Q. A noter le jeu à deux en coopératif pour ceux qui se sentiraient trop seuls.



SNIPER ELITE

Dans un Berlin d'après-guerre, au cours de 10 missions, l'élite des snipers russes fera tout pour contrecarrer les plans de l'armée allemande. Jouable à la fois en première et troisième personne, une grande diversité d'action et une immersion totale seront les atouts de ce Doom-like subtil. Premières sueurs pour le quatrième trimestre.

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

La Force personnifiée

INFOS
- DEVELOPPEUR : **BIOWARE**
- EDITEUR : **LUCASARTS**
- GENRE : **RPG**
- JOUEUR : **1**
- SORTIE : **JUILLET 2003**



Jeu de rôles reprenant scrupuleusement l'univers sur Xbox, *KOTOR* a de quoi faire saliver encore plus, puisque ce sont les créateurs de *Baldur's Gate* et consorts, eux-mêmes qui sont aux commandes. A jeu d'envergure, scénario de qualité, qui prend ici place 400 ans avant les évènements de l'épisode I, alors qu'une guerre entre les armées Jedi et celles du Sith fait rage. Comme dans tout titre de ce type, vous commencez alors par la création de votre *alter ego*, et ce en définissant d'abord son sexe, parmi un éventail de neuf personnages évolutifs. Ensuite, humains, droïdes, Wookies, et Twi'leks constituent l'essentiel des races à choisir, toutes disposant bien sûr de caractéristiques et avantages raciaux propres qui régiront leurs capacités et leurs destinées, du côté obscur ou non... Pour vivre pleinement cette épopée, vous voyagerez à bord du Ebon Hawk dans sept mondes, comptant parmi les lieux célèbres des longs-métrages comme Tatooine, Korriban, et l'académie Jedi de Dantooine. Bref que du prometteur, de l'excellent même en prévision !



Il n'y a pas à dire, deux sabres c'est toujours mieux qu'un !

Un des pouvoirs de la Force ici utilisé pour immobiliser.



Parfois, on sent comme une présence étrange derrière soi...





STAR WARS : JEDI ACADEMY

L'image de son maître... Jedi

INFOS
- DEV. : **RAVEN SOFTWARE**
- EDITEUR : **ACTIVISION**
- GENRE : **ACTION/AVENTURE**
- JOUEURS : **1 OU 2**
- SORTIE : **AUTOMNE 2003**



Bien connu des férus de combats de sabres mémorables, *Jedi Knight* accueille son dernier volet. La vedette n'est plus Kyle Katarn, mais un jeune apprenti qui rejoint l'académie de Yavin 4 sous l'égide de l'ancien héros. D'ailleurs, ce dernier est épaulé par le légendaire Luke Skywalker, ni plus ni moins ! Autres nouveautés de taille, la personnalisation totale de votre padawan, de son aspect, sa race et même la couleur de son sabre laser. En prime, tous les avantages acquis dans le mode Solo seront utilisables en multijoueur. Lesquels semblent plus que bien fournis si l'on en croit les différentes variations de Jedi qu'il sera possible d'incarner (experts en démolitions, guérisseur, tête brûlée...). Le tout à travers les classiques Deathmatch, Capture the Flag, mais aussi des missions à objectifs où le travail d'équipe sera primordial.



Malgré l'obscurité, les adversaires sont facilement repérables via leurs sabres.

Universal colors of Brunetton : à Los Angeles, Fred a adopté la panoplie du teenager américain typique. Dommage pour lui, le salon était rempli de clones, sauf qu'ils avaient 10 ans de moins...

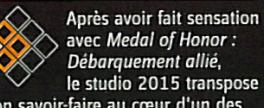


MEN OF VALOR : THE VIETNAM WAR

L'enfer vert de retour



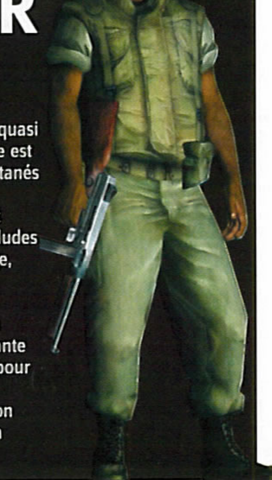
Bien camouflé, le Viêt-cong est parfois difficile à débusquer.



INFOS

DEVELOPPEUR : **2015**
EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **DOOM-LIKE**
JOUEURS : **1 A 4**
SORTIE : **3E TRIMESTRE 2003**

Après avoir fait sensation avec *Medal of Honor : Débarquement allié*, le studio 2015 transpose son savoir-faire au cœur d'un des conflits les plus mémorables qui soit, la guerre du Vietnam. Attachée à une mise en scène quasi cinématographique, l'ambiance est incroyablement réaliste. Instantanés de moments de bravoure, les missions sont extrêmement haletantes et ponctuées d'interludes intenses. Missions de sauvetage, patrouilles de reconnaissance, sabotage, raids aériens... Vous et vos hommes n'aurez pas un moment de répit dans l'étouffante jungle où la mort rôde. Prévu pour être jouable jusqu'à quatre en Coopération en LAN, cette vision aiguisée comme une lame sera aussi compatible Xbox *Live* !



ROGER LEMERRE 2004

Prenez-vous pour Louis Fernandez

INFOS

DEVELOPPEUR : **CODEMASTERS**
EDITEUR : **CODEMASTERS**
GENRE : **GESTION**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **3E TRIMESTRE 2003**



L'édition 2004 de *Roger Lemerre* comprend les meilleurs championnats européens et l'actualisation des stats repose évidemment sur les données de la saison 2003-2004. Par ailleurs, les évolutions sont vraiment nombreuses : telle la création de votre club en Fantasy Team Mode, de tactiques individuelles pour chaque joueur et l'entrée de l'Amérique du Sud en lice. Enfin, les dernières mises à jour seront téléchargeables via le Xbox *Live* et vous pourrez même donner des consignes avec le Xbox Communicator. C'est le rêve à portée de mains !



Il va falloir potasser le championnat Sud américain.

HARRY POTTER : LA COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH

C'est celui Quidditch qui y est !

INFOS

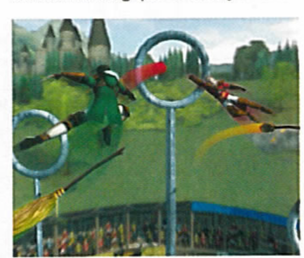
DEV. : **ELECTRONIC ARTS**
EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **SPORT**
JOUEURS : **INDETERMINE**
SORTIE : **3E TRIMESTRE 2003**



Jeune et célèbre comme aucun autre, Harry Potter ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Après deux jeux d'action/aventure, le jeune sorcier fougueux se lance maintenant dans le sport... Et à Poudlard, c'est bien connu, la discipline favorite est le Quidditch. Une pratique hybride se jouant en altitude sur des balais volants. Basée sur des règles proches de celles du basket (à la différence de trois « paniers » par camp), les sept joueurs de chaque formation doivent donc tout faire pour mettre la balle, baptisée Souafle, dans un des réceptacles. L'autre option nettement plus expéditive, consiste à attraper une balle dotée d'ailes. Insaisissable parce minuscule et très rapide, le Vif d'or donne immédiatement la victoire à qui s'en empare le premier. Il est alors conseillé de bien choisir son équipe parmi les quatre disponibles (dont les Griffondor de Harry et les Serpentard du sadique Drago Malefoy), car les aptitudes et équipements de chaque joueur (tous contrôlables) modifient vraiment la substance des rencontres. Finissons avec la possibilité d'occuper n'importe quel poste sur le terrain, une prise en main simplifiée, pour une compétition inédite qui convaincra peut-être les derniers réfractaires au monde magique de Harry Potter.



Rapides et nerveuses, les parties devraient être disputées volontiers.



Une tentative d'arrêt qui illustre bien les actions spectaculaires.



Griffondor au complet, avec le jeune Harry, vedette qui « monte »...

Robert Lamoureux : pour notre numéro hors série Spécial Solutions, Keem s'est fendu d'un poème en ouverture de la solution de *Shenmue II*. Depuis, on le soupçonne d'être un néo-romantique refoulé.

Les brèves

LA TRAHISON D'ISENGARD

Après avoir commis *La Communauté de l'Anneau*, voilà l'adaptation version Vivendi du deuxième tome du *Seigneur des Anneaux* pour la fin d'année. Le moteur graphique a légèrement été amélioré, mais il est encore loin d'être convaincant. Reste que l'on nous promet des batailles à grande échelle et une IA prompte à l'entraide. A voir...



THE Y-PROJECT

Nous étions sans nouvelles du FPS/Aventure/RPG des Allemands de Westka Interactive jusqu'à maintenant. Aujourd'hui, on sait que le titre intègre toujours des notions de diplomatie entre factions militaires et scientifiques. Et les décisions qui en découleront influeront fortement sur le déroulement de l'action. Bref, il faudra shooter ET réfléchir !

ESPIONNAGE

D'après certains, le cerveau serait l'arme la plus puissante qui soit... A raison de télékinésie, de contrôle de l'esprit ou de combustion à distance, les affrontements de ce jeu d'action promettent d'être gore. Ouverture du robinet à douleurs dès les premiers froids.

WHIPLASH

Un lapin, c'est mignon, gentil et sympa, mais pas toujours... Echappé d'un laboratoire de tests animaliers avec un compère, notre héros aux longues oreilles use et abuse de techniques de combats inattendues pour recouvrer la liberté. Complètement déjanté, ce jeu de plates-formes atypique va assurément faire du bruit cet automne.



WRATH UNLEASHED

Déités prêtes à tout !

INFOS
- DEV. : THE COLLECTIVE
- EDITEUR : LUCASARTS
- GENRE : ACTION/STRATEGIE
- JOUEURS : 1 A 4
- SORTIE : 4E TRIMESTRE 2003



Après un *Buffy* et un *Indy* plutôt satisfaisants, The Collective s'attaque à un nouveau registre en reprenant le concept d'Archon dans ses grandes lignes - ce qui devrait tirer quelques larmes aux plus nostalgiques. *Wrath Unleashed* se distingue donc en mélangeant combats en un contre un et déplacements stratégiques de troupes. Dans un monde médiéval fantastique, quatre royaumes se disputent les territoires : le Dark Chaos, le Light Chaos, le Dark Order et le Light Order. Chacune des ces armées est menée par un maître de guerre qui aspire évidemment à la domination totale. A cette intention, ils disposent tous de créatures mythologiques bonnes ou mauvaises dans leurs rangs. Sont ainsi représentés des bataillons de centaures, de dragons et de licornes qu'il faut placer sur l'échiquier des îlots symbolisant les zones à conquérir. Celles-ci donneront alors bonus et malus suivant le type d'unités et leurs caractéristiques spécifiques. Dans le cas d'une case déjà occupée, on s'engagera dans un face à face en temps réel terriblement spectaculaire. Les personnages sont énormes, la maniabilité très instinctive et les effets spéciaux accompagnant les attaques magiques tout simplement magnifiques. En définitive, un croisement des genres visiblement bien troussé et accessible, ce qu'on espère confirmer.



Visiblement, plus c'est gros, plus c'est pataud et apathique !...



Entre marteau démesuré et magma vivant qui va l'emporter ?



Tous les personnages disposent d'une panoplie de sorts magiques.

VOODOO VINCE

Cajun à ne pas cajoler !

INFOS
- DEV. : BEEP INDUSTRIES
- EDITEUR : MICROSOFT
- GENRE : ACTION
- JOUEUR : 1
- SORTIE : 3E TRIMESTRE 2003



Un peu maso, surtout sado, Vince adore la douleur. Particulièrement celle qu'il s'inflige volontairement... Tout simplement parce que cette poupée vaudou vengeresse doit se faire violence de mille manières pour se défaire de tous les ennemis qui le séparent de Madame Charmaine, retenue prisonnière. S'enflammer, sauter dans un mixeur, ou se prendre un éclair sur le coin de la figure, sont donc autant de moyens pour la petite poupée vaudoue de combattre les dangers des marécages poisseux de la dangereuse Louisiane. Pétri d'une atmosphère délirante où pompes à essences en état d'ébriété et zombies avec deux de tension se côtoient, ce jeu de plates-formes marginal, distille pour l'instant la dose qu'il faut de challenges relevés aux épices et de mini-jeux bien funky. Encore un titre original pour tenter de dépoussiérer un brin le genre.



Schtroumpf grognon : à force de râler pour tout et surtout pour rien, Fred a été gentiment prié de moins fleurir son langage. Du coup, il continue de vociférer, mais en langage de Schtroumpf !




Ici, l'important n'est pas le décollage, c'est l'atterrissage !

THE ITALIAN JOB

Les petites nerveuses qui ronronnent

INFOS
DEVELOPPEUR : **CLIMAX**
EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **COURSE**
JOUEURS : **1 OU 2**
SORTIE : **3E TRIMESTRE 2003**



Prévu simultanément pour un long-métrage, avec Mark Wahlberg et la sublime Charlize Theron, le pendant vidéoludique de cette aventure mécanique est quasiment achevé. Le plus intéressant à venir est pour l'instant le mode Scénario qui suit la trame du film. Il se développe sous la forme d'une cavale en Mini Cooper modifiées à travers quinze niveaux dans lesquels le but final sera de prendre la fuite en créant le plus gros bouchon possible. Pour le reste, les modes Cascades et Circuit, parlent d'eux-mêmes, et permettront à deux joueurs de s'affronter. Spécialisés en jeux de courses, mais capables du pire (*Speed Kings*) comme du meilleur (*MotoGP 2*), on attend de voir comment Climax s'en sortira avec les quatre roues...

SPY HUNTER 2

L'espion increvable

INFOS
DEVELOPPEUR : **MIDWAY**
EDITEUR : **MIDWAY**
GENRE : **ACTION**
JOUEURS : **1 OU 2**
SORTIE : **NOVEMBRE 2003**



Trop linéaire, donc ennuyeux comme un discours de suceur de cailloux, le premier *Spy Hunter* n'avait pas marqué, loin s'en faut. Cette seconde tentative a donc pour ambition de faire revivre ce titre mythique, en autorisant plus de liberté, notamment avec les décors et de nouvelles transformations de véhicules comme un 4X4 et une motoneige. Pour les armes et gadgets aussi c'est le renouveau, à l'image de tourelles directionnelles et d'un camouflage optique dernier cri. Signalons pour finir, l'apparition de modes dédiés à éprouver votre instinct de survie dans des arènes remplies d'ennemis.


Le rétroviseur en bas à droite est une nouveauté très utile.

THE SIMPSONS HIT & RUN

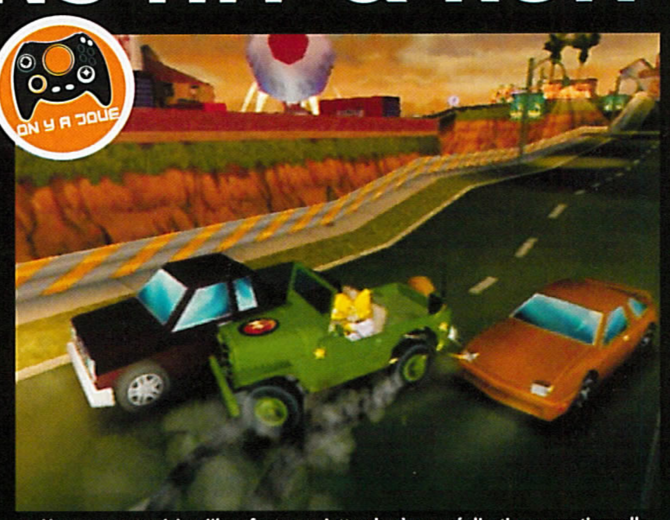
Apu de morale !

INFOS
DEVELOPPEUR : **RADICAL**
EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **ACTION**
JOUEURS : **1 A 4**
SORTIE : **SEPTEMBRE 2003**



Il se passe toujours quelque chose à Springfield... Quelque chose d'étrange, de surnaturel ou juste d'amoral. Toujours est-il qu'une fois encore, Homer se trouve au centre des événements. L'Américain moyen par excellence, voire carrément médiocre, découvre que des habitants ont disparu et s'engage alors à les retrouver. On l'aurait deviné, le roi de la beauf attitude a des méthodes d'investigation bien à lui et va explorer la ville entière à la recherche d'indices, n'hésitant pas un instant à employer les moyens les plus vils... Durant 56 missions à pied ou en véhicule, l'enquête musclée est menée par Homer, mais aussi par le reste de la famille, avec le renfort éclairé du volubile Apu. Avec un sens tout personnel de la justice, le jeu autorise l'emprunt temporaire d'autres voitures, le passage à tabac de mouflets indisciplinés et pour la première fois la visite d'intérieurs tels que le Kwik-e-Mart, la centrale nucléaire et la maison familiale. Du bon goût qui sent bon les aisselles et de l'action à revendre pour une aventure bourrée de gags originaux, de bonus directement tirés des quatorze dernières saisons de la série et enfin d'un Mode Multijoueur à 4 pour des virées à quatre roues sans foi ni loi.

ON Y A JOUE


Vous constatez ici qu'il ne faut pas s'attendre à une réalisation exceptionnelle.

Rock and shoot : l'idole de Berreb, the Rock pourrait avoir le G-8155 Interceptor de *Spy Hunter* comme voiture dans un futur film d'espionnage... Si ça, c'est pas la classe !



Distance d'affichage, souci du détail, *Unreal II* est impressionnant !



Armes extraterrestres contre des aliens, à la guerre c'est permis.

UNREAL II : THE AWAKENING

Réveil tardif mais à surveiller

INFOS

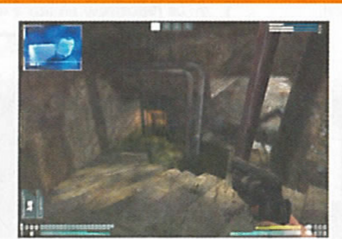
DEV. : **LEGEND ENTERTAINMENT**
EDITEUR : **ATARI**
GENRE : **DOOM-LIKE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **INDETERMINEE**



Devancé par son rejeton multijoueur, *Unreal Championship, Unreal II : The Awakening* n'en finit plus de mettre à mal les nerfs des fans trop désireux de goûter à cette référence en la matière. Pour l'instant exclusivement réservé aux plaisirs solitaires, ce Doom-like fort en thème et en forme, ne faillit pas non plus en termes d'armement. Afin de fournir un univers suffisamment convaincant, cet opus repose sur un scénario catastrophe aux accents héroïques. L'excellence du titre perdure grâce à un savoir-faire qui s'emploie à étaler avec insolence des techniques parfaitement maîtrisées. Car le jeu affiche non seulement des effets de liquides et de transparence à exciter le plus calme des joueurs, mais aussi une quantité et une diversité de moyens d'éradication encourageant fortement les expérimentations létales. Devant tant de maestria, il est difficile de résister ou de faire le « peine à jouer » aigri... En clair, l'optimisme est de bon aloi pour cette adaptation, car de toute évidence le temps supplémentaire alloué au peaufinage ne peut être que profitable pour la mouture Xbox !

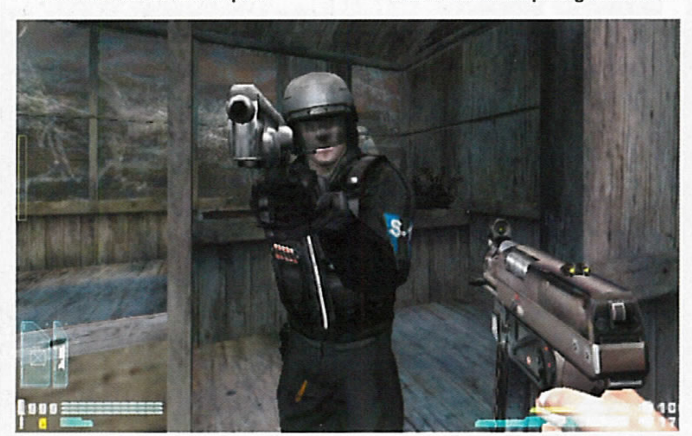


Un de vos compagnons, qu'on aimerait bien connaître d'avantage...



En bon groupe d'intervention, les ennemis savent s'adapter.

Pour les énigmes, la vision thermique aide à déceler les passages secrets.



Il serait peut-être judicieux de passer en mode Ralenti ou Accéléré...

TRINITY

Gangs, bangs, et gros pétards

INFOS

DEV. : **GRAY MATTER**
EDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **DOOM-LIKE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **2004**



Quand on a réalisé *Kingpin* et *Return to Castle Wolfenstein*, le Doom-like est un créneau dans lequel on pourrait ne plus avoir grand-chose à prouver. Et pourtant, si ! Et c'est d'autant plus vrai sur Xbox où la concurrence est carrément passée en mode Berserk. La première des ripostes de Trinity est de faire dans l'inédit avec son environnement, en l'occurrence la Nouvelle-Orléans, alternant vadrouille dans les marais et exploration risquée de labos high-tech. On évoque justement ici une autre particularité qui concerne le héros, Nightstalker. Car en plus d'avoir perdu la mémoire, il est à lui tout seul un délire ambulant de modifications biotechnologiques. Et tous ses implants évolutifs lui permettent d'accomplir des prodiges, physiques et sensoriels comme voir les sources de chaleur à travers les murs ou basculer en vision nocturne. Pour l'aspect martial, il est doté d'une force surhumaine et d'une détente digne d'un super héros sous stéroïdes. Il est également capable de ralentir le temps (Copier, c'est pas beau !) ou accélérer ses déplacements (Innover, c'est mieux !). Aussi, pour équilibrer les forces, l'IA s'adaptera en permanence aux évolutions du joueur. Beaucoup de bonnes choses sont donc à prévoir à condition que la linéarité ne soit pas trop de la partie.

Star system : comme Florian et Yann ont respectivement été désignés à la rédac comme sosies de Tom Cruise et Ron Perlman, on hésite à leur donner du « môssieur ». Enfin, on hésite et on oublie !



FUTURAMA

La classe intergalactique

INFOS
DEVELOPPEUR : **UDS**
EDITEUR : **SCI**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **JUILLET 2003**



Comme nous vous l'avions déjà annoncé dans le numéro 15, l'autre série animée du créateur des *Simpsons* se voit à son tour adaptée en jeu vidéo. Empreint de la haute teneur en humour sans limites, tout y est ainsi prétexte à des situations désopilantes, parfois embarrassantes relevées de savoureux dialogues. Tour à tour incarnant Fry, Bender, Leela et le docteur Zoidberg, il sera question de recourir à tous les moyens, réguliers ou non, pour débarrasser la Terre d'une businesswoman mégalomane. Ne reculant devant rien, surtout pas devant les moyens trash, les héros nettoieront les 21 niveaux au design identique à la version télé.
Ils emploieront des armes futuristes à foison et des techniques de combat rapproché pour Leela la cyclope et Bender le raffiné... Autres alternatives de goût, des passages en vue à la première personne, comme celle où Fry prend les commandes d'un poulet-robot géant afin de blaster sans retenue les ennemis qui ont l'audace de croiser sa route. Enfin, pour les fans au dernier degré, à mesure de l'avancée, des cinématiques inédites se débloquent et forment au final un véritable épisode de la série. Autant dire que, hormis certains niveaux que nous jugeons un peu vides, l'ensemble est plutôt attrayant et devrait facilement rallier les amateurs de l'univers.


↑ Bender, visiblement heureux d'avoir un moment d'intimité...


↑ Un marteau en main et c'est fou ce que Fry a l'air éveillé !



↑ Les graphismes sont un peu chiches, mais les animations sont à la hauteur.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Casseur de déprimes

INFOS
DEVELOPPEUR : **WHARTOG**
EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **ACTION**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **FIN JUIN 2003**



Dans la peau du malheureux Mace Griffin, injustement accusé d'un crime qu'il n'a pas commis, vous voilà devenu l'élite de la guilde des chasseurs de primes. Dans ce jeu d'action frénétique, on alterne séquences de shoots spatiales et terrestres dans la plus pure veine des meilleurs jeux de tir à la première personne. Pour ce qui est des premières missions, si au début elles se limitent à des séances d'arrimage relativement aisées, par la suite, on en vient rapidement à affronter des escadrons de pirates, aux intentions aussi évidentes que leurs lasers sont foudroyants de précision. Ceci étant, il s'agit généralement de missions éclairs, à la marge de manœuvre réduite, c'est donc du côté Doom-like pur que le titre prend réellement sa dimension. En plus d'une mise en situation bien amenée qui favorise la paranoïa, la construction des niveaux, l'initiative des ennemis et la variété des accrochages ne laissent aucune place pour les temps morts. En prime, la réalisation générale est on ne peut plus propre. Sans faire dans l'orgie d'étalage technique il est vrai, mais elle s'acquitte parfaitement de son objectif avec un rendu de bonne tenue et une ambiance crédible. En résumé, du très engageant que l'on a vraiment hâte de décortiquer en bonne et due forme !



Pourquoi pas ? Encore la tête à l'E3, Fred a avoué avoir posé avec une hôtesse déguisée en Klingon. Pour la postérité, notre mascotte a fait le salut vulcain, bien vu !

Les brèves

KOREA : FORGOTTEN CONFLICT

Plastic Reality compte bien faire sortir la Guerre de Corée de son anonymat vidéoludique avec un Commandos-like en 3D. A la tête de cinq unités d'élite (expert en démolition, médic, sniper...) de l'armée américaine, vous serez chargé de missions d'infiltration, de sauvetage ou de protection. Début des opérations à la fin de l'année !



TERMINATOR 3 : RISE OF THE MACHINES

Matrix fait des émules : le jeu *Terminator 3 : Rise of the Machines*, bénéficiera de cinq minutes de vidéo totalement inédites et filmées par Jonathan Mostow. Un petit bonus qui sauvera peut-être de l'holocauste ce FPS pas vraiment enthousiasmant malgré ses vingt armes et sa vingtaine de niveaux.

NBA JAM 2004

Les rois du dunk sont de retour ! La série des *NBA Jam* s'enrichira d'un nouvel opus dès cet hiver, qui reprendra une recette déjà bien éprouvée. Deux équipes de 3, composées de légendes de la NBA, multiplieront les actions surréalistes dans une ambiance loufoque, avec des persos à grosse tête façon SD japonais !



XTREME SKATEBOARDING

Vous avez moins de douze ans et rêvez d'astiquer un skate ? Activision pense à vous avec ce titre reprenant le moteur et le principe de *Tony Hawk*. Tricks ultimes dans le monde de *Toy Story* et gamelles avec Mickey seront au programme !

ON Y A JOUÉ



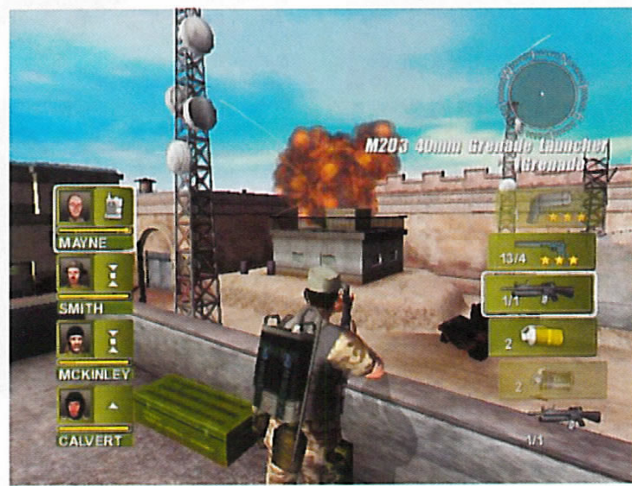
CONFLICT DESERT STORM II

Préparez votre paquetage, la guerre reprend dès la rentrée !

INFOS
DEV. : **PIVOTAL GAMES**
EDITEUR : **SCI**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**
JOUEURS : **1 A 4**
SORTIE : **OCTOBRE 2003**



Allez savoir pourquoi, j'ai comme l'impression que nous n'avons pas fini d'entendre parler de l'Irak et du Golfe, et qu'une armada de jeux à la gloire des armées américaines et britanniques va bientôt déferler sur notre chère petite console.
Eidos ouvre les hostilités avec la suite du jeu d'action en équipe préféré de Berreb. Mais ne pensez pas pouvoir régler son compte à Saddam à la fin de cet épisode, puisque l'action se déroule toujours lors du premier conflit, en 1991.
Conflict Desert Storm II, c'est comme *Conflict Desert Storm*, mais en mieux... Pivotal Games a réutilisé le moteur développé pour le premier volet et l'a poussé dans ses derniers retranchements. La version présentée souffre encore de menus défauts techniques et ralentit lorsque l'action se fait intense, mais c'est plutôt joli. Le travail sur les textures semble très correct et la gestion de la lumière est plutôt soignée. Il sera même possible de tirer sur les lampes afin de plonger certaines pièces dans l'obscurité.
La furtivité, à peine traitée dans le premier volet, occupe ici une place essentielle. Vous dirigez toujours votre escouade de quatre soldats américains ou britanniques, tous spécialisés (snipe, explosif, armes légères).
A la différence que cette fois-ci, vous perdrez la mission si l'une de vos unités meurent et ne pourrez venir à bout de chacun des dix niveaux sans exploiter un minimum les aptitudes de chacun. Autant dire qu'il vous faudra jouer la carte de la prudence, car les Irakiens sont partout, innombrables et leur IA a été revue à la hausse ! Les troupes ennemies n'hésiteront pas à se replier si elles se sentent en danger. Pour mieux les traquer, vous pourrez utiliser les nouveaux mouvements de vos unités, comme une splendide roulade sur le côté, ou l'un des gadgets inédits, le tout accessible grâce à une interface bien allégée. De quoi enchanter le belliciste qui sommeille en chacun de nous !



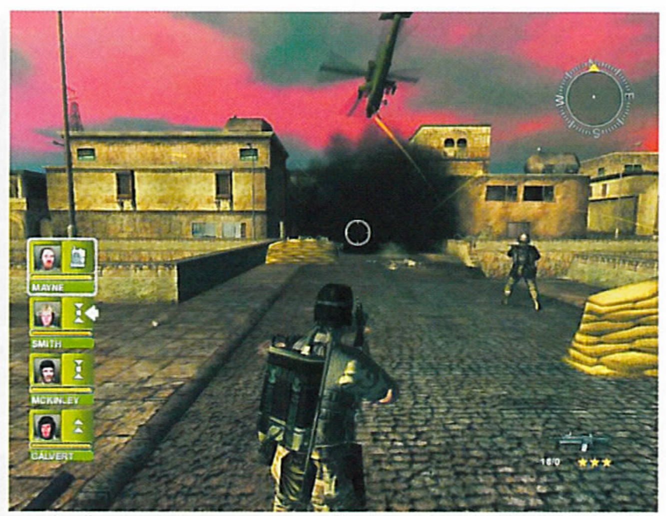
↑ L'interface de navigation entre les armes a été simplifiée.

Fan ? Si *CDS II* bénéficie d'un peu plus d'espace que les autres, c'est parce que nous avons pu assister à une présentation détaillée une semaine avant l'E3.





↑ Oh la belle explosion ! Le moteur 3D a pris un petit coup de vieux.



↑ Grâce à une visée laser, vous pourrez sélectionner une cible à bombarder.

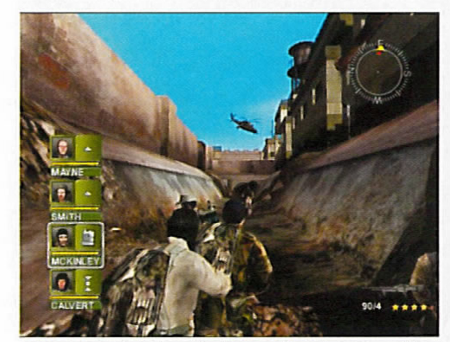


↑ Vous dirigez une unité et donnez des ordres aux trois autres.

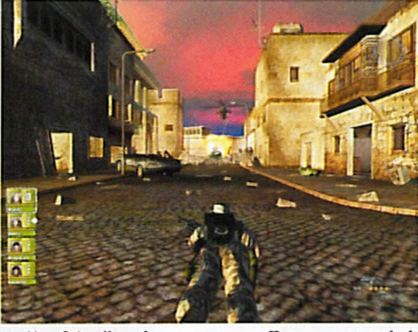


VROUM VROUM !

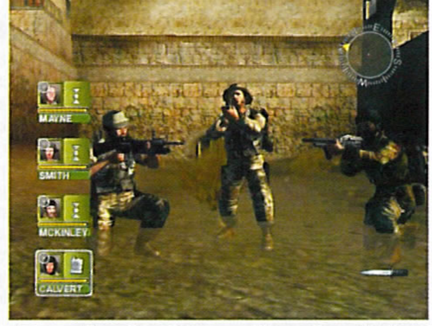
Vous pourrez grimper à bord de sept véhicules à la modélisation un peu cubique. Amusant en solo, l'expérience prendra toute son ampleur en multi, toujours jouable à 4 en écran splitté. Chacun des quatre participants pourra s'occuper : l'un conduira pendant qu'un ou deux autres se serviront des armes embarquées. Quant au petit dernier, il pourra utiliser son attirail habituel pour canarder tout le monde. Un vrai safari ! Enfin, sur le Xbox *Live*, les développeurs se montrent encore très évasifs lorsqu'on les interroge à ce sujet.



↑ Les deux tiers des missions se dérouleront en ville. Comme à la télé !



↑ Une fois allongé, vous pouvez effectuer une roulade sur le côté.



↑ Un système d'expérience améliorera les aptitudes de vos hommes.

Easy-listening : la musique de la version présentée était épouvantable ! Tous les journalistes présents en ont fait la remarque aux développeurs, lesquels ont promis de corriger le problème !

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Partez en croisades contre des centaines d'ennemis !



Aurez-vous assez de vingt flèches pour venir à bout de cette créature ?

La majorité des décors a été modélisée avec soin.

Tiens, prends ça ! Viens tâter de mon épée, misérable !



INFOS
DEVELOPPEUR : **STARBREEZE**
EDITEUR : **TDK**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**

Knights of the Temples se déroule au temps des croisades. En tant que chevalier de l'Ordre des templiers, vous aurez non seulement à jouer un rôle déterminant dans l'Histoire, mais vous devrez également affronter des hordes de démons. L'action rappelle les bons vieux beat'em all et une vue à la première personne permet d'utiliser son arc et ses flèches. Les ennemis sont féroces et ne se laissent pas faire. Il faudra ruser pour en venir à bout ! Deux niveaux d'attaque, garde et saut sont à votre disposition. En outre, les développeurs ont utilisé le système de motion capture des spécialistes d'armes médiévales pour un réalisme à couper le souffle. La version finale pourrait même receler de nombreux effets supplémentaires, comme un bouclier de bois qui vole en éclats si vous frappez assez fort avec votre épée de plusieurs kilos ! *Knights of the Temples* est une excellente surprise. Très dynamique, bénéficiant d'une excellente réalisation et de graphismes somptueux, il assouvira votre soif d'action à la fin de l'année.



Les fans d'*Indiana Jones* reconnaîtront cet endroit.

HAUTED MANSION

Visite de la maison hantée de Mickey



Si vous êtes déjà allé à Disneyland, vous connaissez l'attraction *La maison hantée* (*Haunted Mansion*). TDK va sortir l'adaptation de cette maison très spéciale cet automne. *Haunted Mansion* est un jeu de réflexion dans lequel il faut trouver un interrupteur qui allume la lumière et tuera instantanément tous les fantômes présents. Beaucoup d'énigmes se basent sur l'attraction du parc à thèmes. La réalisation est très correcte et de nombreux effets de lumières sont de la partie. Le jeu sortira parallèlement au film du même nom avec Eddy Murphy.



CONAN

Gros muscles et épées à l'horizon

INFOS
DEVELOPPEUR : **CAULDRON**
EDITEUR : **TDK**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
JOUEURS : **1 A 16**
SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**

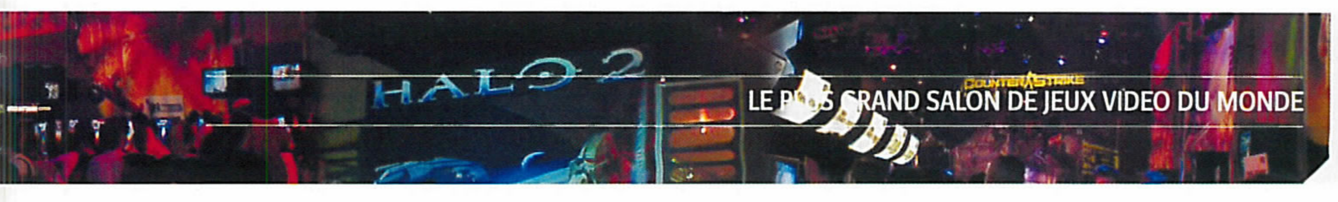


Si vous aimez les mecs baraqués qui démolissent tout sur leur passage (comme les amis catcheurs de Berreb), réjouissez-vous, Conan débarque ! De retour dans son royaume, il découvre que des méchants sont maintenant les maîtres des lieux. Il n'en fallait pas plus pour le mettre hors de lui ! Dans ce beat'em all très efficace, vous traverserez quatorze régions et rencontrerez une douzaine d'ennemis différents. De temps à autre, vous aurez des petits puzzles à résoudre pour progresser. Le top du top restant le mode Arène qui permet à 16 joueurs de s'affronter simultanément via le Xbox *Live* ! Sortie prévue au début de l'année prochaine.



Certes, ce n'est pas Schwarzy, mais notre Conan est quand même une belle masse !

Arnold 2 : cette année nous n'aurons pas vu Schwarzy lors de la soirée *T3* mais Arnold d'*Arnold et Willy*. Pas vraiment la même carrure !





ARMED & DANGEROUS

Ils vont tout retourner !

INFOS

DEV. : **PLANET MOON**

EDITEUR : **LUCASARTS**

GENRE : **ACTION**

JOUEUR : **1**

SORTIE : **4E TR. 2003**



Pas de temps morts ennuyeux, pas de limitation de munitions, le nouveau titre des développeurs de *Giants Citizen Kabuto* porte parfaitement son nom... Shoot frénétique à la troisième personne, *Armed & Dangerous* fait l'apologie du carnage en masse orchestré par Roman, cerveau d'un gang d'hallucinés, les Lionhearts, tous décidés à faire le plus grand casse de tous les temps. Leur truc ? Semer le chaos partout où ils passent. Leur terrain de jeu ? Vingt-et-une missions éprouvantes dans lesquelles ils passent leurs nerfs à faire de l'épuration ethnique sur des droïdes psychopathes, des moines défroqués, et des abominations humaines. On compte des scènes de combat dans des environnements aussi divers et variés que des régions glaciaires, des forêts denses ou des déserts arides. Contre de telles menaces, autant avoir la main lourde, et même les deux ! On découvre ainsi des armes dévastatrices comme un snipe capable de shooter plusieurs cibles à la fois, ou encore plus fun, la Topsy-Turvy Bomb. Unique et sans égal, cette dernière retourne momentanément la réalité, envoyant les adversaires dans l'espace simplement pour que leur chute n'en soit que plus fatale ! C'est clair, s'il ne brille pas encore par sa technique somme toute conventionnelle, *Armed & Dangerous* stimule par son inventivité et sa nervosité. A suivre donc...



Roman. Un rebelle armé d'une cause et de gros guns !



Le calme avant la tempête, voire l'ouragan de feu et de flammes...



Ici, il faut empêcher cent ennemis d'atteindre le cœur de la base.

FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE

Brutal dans un monde de brutes

INFOS

DEVELOPPEUR : **3DO**

EDITEUR : **3DO**

GENRE : **ACTION**

JOUEUR : **1**

SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**



En très bonne voie pour figurer au panthéon des jeux les plus violents, les premiers rapports physiques avec la vision de l'Apocalypse selon 3DO ont été aussi extrêmes qu'attendus. Encore perfectible quant à sa tenue générale, son esthétique se montre dans l'ensemble très classieuse. Comme nous l'avions évoqué dans le numéro 16, la noirceur de l'intrigue n'est rien en comparaison des tableaux macabres et gratuits qui illustrent chaque niveau du jeu. Côté jouabilité, Abaddon adopte un style rapide, très stylisé. Ses chorégraphies dynamiques affichent une pêche... d'enfer. Nouvelle info, les trois élus que notre héros doit retrouver l'aideront dans sa mission divine. La prostituée le soigne, le tueur en série à moitié aveugle voit les démons pour lui, et le politicien véreux use de ses talents de persuasion pour rallier les ennemis à sa cause.

ON Y A JOUÉ

Fin de soirée mouvementée dans un bar, un classique pour certains !



On n'ose imaginer le genre de soins prodigués par cette alliée...

Les brèves

VULTURES

Tu aimes les rapports virils ? T'amuser en *Live* avec des amis ? Les films de gladiateurs ? Tu n'es pas un paria. Vultures t'invite à castagner du musculeux suintant comme toi ! Plutôt joli niveau formes, pas très fini côté fond, il te reste toujours une douzaine d'accessoires à formes et dégâts variables pour te consoler...



SSX 3

Pour le troisième volet de *SSX*, EA a prévu des montagnes de modes inédits, des avalanches d'enchaînements nouveaux, et même la possibilité d'acheter équipements, vêtements, et MP3. Trop de style ne tuant donc jamais le style, espérons qu'en automne, trop de tricks ne tueront pas la... La quoi au fait ?

FULL THROTTLE 2

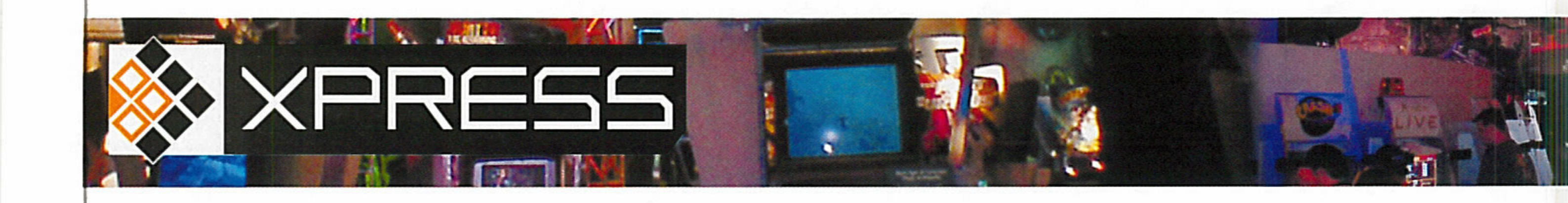
Toujours autant versé dans la baston et la justice violente, Ben le biker évolue pour ce retour inespéré en 3D temps réel. En plus de sa rhétorique relevée à la testostérone, il se jette quelques mousses pour reprendre des forces, pour aller faire sa loi dans les 35 niveaux à nettoyer.



MISSION : IMPOSSIBLE

Pour sa nouvelle aventure, Ethan Hunt n'opère plus seul, puisqu'il sera épaulé de 7 agents secrets. Jeu d'infiltration pur, le réalisme à tout crin n'est pourtant pas la priorité. Armes très spéciales comme le lance-guêpe électronique et jouabilité plutôt tolérante sont en effet mis en avant. Pour l'instant, aucune date n'est avancée...

Vice people : en version originale, une des voix des persos de *Four Horsemen of the Apocalypse* sera assurée par l'ex-star du X, Tracy Lords... Comme quoi tout mène au jeu vidéo !



KINGDOM UNDER FIRE : THE CRUSADERS

Rassemblez vos troupes et jetez-vous au cœur de la bataille.

INFOS
DEV. : PHANTAGRAM
EDITEUR : NC SOFT
GENRE : ACTION/STRATEGIE
JOUEUR : 1
SORTIE : 3E TRIMESTRE 2003



The Crusaders du Coréen NC Soft est, parmi tous les jeux Xbox que nous avons pu essayer au salon, l'une des claques visuelles les plus abouties. Il se présente comme un wargame simple d'accès où vous dirigez plusieurs corps d'armée au combat contre des orques et autres créatures. Il propose un système de contrôle intuitif mêlant habilement beat'em all et stratégie. Les conditions climatiques (force vent, lumière du jour) affectent l'efficacité des troupes, et il est tout à fait possible de poser des pièges sur le terrain ou construire des ponts pour franchir les cours d'eau. C'est un réel plaisir de mener ses hommes au combat. Alliés et ennemis se comptent par milliers et sont animés individuellement, donnant un souffle épique incroyable aux batailles. Les personnages progressent également au fil des campagnes et prennent un aspect « ultra-*dark* ». Le héros, Gerald, passe du statut de petit croisé en haubert à celui de seigneur de guerre en armures de plates et manteau de fourrure. Enfin, si quatre royaumes ne vous suffisent pas, de nouvelles missions sont prévues en téléchargement *via* le Xbox *Live*. Un titre barbare et fascinant.



↑ Au cœur de la mêlée, taillez un maximum d'ennemis en pièces !



↑ Ordonnez à vos lieutenants de lancer des attaquent magiques.



↑ La caméra libre permet d'admirer le niveau de détail impressionnant.

CONKER : LIVE AND UNCUT

Un lapin a tué un chasseur ? Ça arrive tous les jours dans *Conker* !

INFOS
DEVELOPPEUR : RARE
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE
JOUEURS : 1 A 8
SORTIE : INDETERMINEE



Le petit rongeur obsédé et pochetron qui avait fait scandale lors de sa sortie sur N64 est de retour sur Xbox, et cette fois il a amené tous ses potes. Car non content de nous offrir en jeu solo une version au contenu encore plus saignant de *Conker : Bad Fur day*, Rare nous propose un mode Multijoueur compatible Xbox *Live* qui parodie les FPS les plus célèbres. Si rêviez de blaster des hamsters au lance-roquettes ou de trancher des ours en peluche avec un katana sur le chemin de ronde du *Castle Wolfenstein*, ne cherchez pas plus loin ! *Conker* vous fera mourir de rire avec son humour subtil et gras à la fois.



↑ Franchement, vous sniperiez sans hésiter cette mignonne créature ?

MAGIC

Une adaptation réussie



Ce titre d'Atari est évidemment tiré du célèbre jeu de cartes à collectionner au succès incontesté depuis dix ans déjà. Choisissez un sorcier célèbre ou créez le vôtre avec deux couleurs de magie parmi les cinq proposées. Invoquez des créatures et lancez des sorts pour vaincre le mage qui vous fait face sur le terrain. Au programme : un maniement simple, de nombreuses créatures et enchantement fidèles au jeu de cartes, et des duels sur le *Live* !



Ingestion : nous vous avions précédemment présenté *The Crusaders* comme un jeu de Phantagram. Depuis, Phantagram a été racheté par leur compatriote coréen NC Soft.



↑ Voici la ravissante pixie que vous incarnez, posant devant sa demeure.



↑ Bientôt elle prendra les plus grands risques pour vous défendre !

KAMEO : ELEMENTS OF POWER

Rare et ses monstres à collectionner au pays des fées

INFOS

DEVELOPPEUR : **RARE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION/ AVENTURE**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **2E TRIMESTRE 2004**



Rare propose une aventure colorée qui se déroule dans un monde féerique. La jolie pixie Kameo doit rassembler et élever des créatures qui l'accompagneront lors de son périple. Ils combattront ainsi à ses côtés pour délivrer ses ancêtres détenus pas un troll sanguinaire. Voyageant avec son ami Meepo le dragon, elle doit résoudre de nombreuses énigmes et franchir des territoires ennemis sur la pointe des pieds. Mais l'agilité et la grâce de Kameo ne conviennent pas à toutes les situations et elle doit faire appel à ses animaux de compagnie. Pressez la bonne touche et vous contrôlez maintenant une plante boxeuse, un drôle de golem ou un tatou de pierre qui permettent de « passer en force » ou de faire des ravages parmi les ennemis qui vous assaillent. Serait-ce la réponse de Rare au phénomène *Pokémon* ? Toujours est-il qu'avec son univers enchanteur et sa vingtaine de monstres à capturer, Kameo est un séduisant cocktail qui devrait ravir un très large public.



↑ Chacun des monstres maîtrise un élément particulier. Ici, la foudre !



↑ Les armes improvisées que propose le jeu vous surprendront.



↑ L'histoire qui se déroule en petits chapitres est présentée en BD.

GRABBED BY THE GHOULIES

Maman, j'ai raté l'avion ! rencontre *Creepshow* !



↑ Pilez du squelette à grands coups de pied dans la salle de billard !

INFOS

DEVELOPPEUR : **RARE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **4E TIMESTRE 2003**



La copine de Cooper a été enlevée par des morts-vivants qui la retiennent dans un manoir hanté ! N'écoutant que son courage, le gamin vole à sa rescousse -et dans les plumes de zombies, squelettes, chauve-souris et momies de tout poil. *Grabbed by the Ghoulies* est un beat'em all bourré d'humour dans lequel vous affrontez des hordes de revenants avec les moyens du bord : coups de poing, coups de pied, prises de catch et lancer de porcelaine. Un des sticks sert à se déplacer, l'autre à frapper dans la direction de votre choix, une excellente idée qui permet de se défendre même lorsque l'on est encerclé. Un simple bouton permet de s'emparer d'une chaise, d'un pot de fleur, d'une pile de cheeseburgers (!) qu'on lancera sur les vilaines créatures. Il y a aussi des subtilités, comme les momies invincibles qu'il faut attirer près de la cheminée pour les y projeter d'un « *dropkick* » bien placé. Un titre conçu pour tous, qui fleure la bonne humeur et le kitsch de série B.

Nostalgie : *Grabbed by the Ghoulies* évoquera sans doute aux plus âgés d'entre vous le fameux *Zombies ate my neighborhood* auquel il emprunte son thème et son humour décalé.





Ce logo devrait être présent sur tous les jeux compatibles avec le XSN.

XSN : LE SPORT EN LIGNE SELON MICROSOFT

Tournois en ligne et statistiques à gogo !

Microsoft a profité de l'E3 pour annoncer son nouveau programme destiné au Xbox *Live* : le XSN. *Késako* ? Sous cette appellation un peu obscure se cache tout un programme d'optimisation du réseau Microsoft qui devrait ravir plus d'un fan de sport. Dans les prochains mois, Microsoft sortira 6 titres optimisés pour le XSN : *Amped 2*, *Top Spin*, *NFL Fever 2004*, *NBA Inside Drive 2004*, *NHL Rivals 2004*, et *Links 1912* (Une erreur s'est cachée dans cette phrase : sauras-tu la retrouver ?). Les fonctionnalités annoncées sont assez alléchantes. Tout d'abord, il sera possible de consulter toutes ses statistiques en ligne, sur le site **xsnsports.com**. On ne parle plus ici du simple nombre de victoires ou de défaites, mais bel et bien de l'ensemble des statistiques du joueur pendant chaque match. Cependant, aucun détail n'a encore été donné. Pourra-t-on connaître le nombre de passes décisives, le nombre de fautes, le taux de réussite aux tirs ou encore le nombre de contres effectués ? L'avenir nous le dira. Mais le plus palpitant reste la possibilité de créer de vraies équipes et d'organiser des tournois. L'enjeu des parties pourrait bien se trouver décuplé, et l'on pourrait bien se retrouver avec un système de compétition très proche de la réalité. Enfin, il sera possible de recevoir des alertes par e-mail ou par SMS, afin de connaître le jour et l'heure de la prochaine rencontre. C'est bien joli tout ça, mais une question doit sans doute vous brûler les lèvres : « combien ça va me coûter encore cette histoire ? ». Et bien, rien. Zéro, *nada*. Il suffit juste de créer un compte sur **xsnsports.com** et en avant la compétition rude et sauvage ! Si les fonctionnalités du XSN semblent attrayantes, les 6 premiers jeux compatibles le semblent également. Tout d'abord, *NBA Inside Drive 2004*. Le jeu de basket de Microsoft, bien meilleur que son prédécesseur, se verra auréolé d'une nouvelle fonctionnalité de passe. Il suffit de presser le bon bouton juste avant que le joueur ne reçoive la balle afin que celui-ci la renvoie immédiatement. Nous avons essayé et le résultat est tout bonnement excellent. Le rythme est plus dynamique, mais surtout, les contre-attaques en bénéficient grandement. De plus, les statistiques des joueurs seront mises à jour grâce au *Live*. Chris Webber se blesse ? Dehors ! Il ne fera plus partie du jeu jusqu'à ce qu'il revienne dans la vraie vie. Un débutant s'avère beaucoup plus fort que prévu ? Ses compétences seront revues à la hausse.

NHL Rivals 2004 semble introduire, pour la première fois, un petit peu de mauvais esprit dans les jeux Microsoft. Comme dans *NHL Hitz*, on devrait pouvoir déclencher une bagarre, chaque adversaire étant équipé d'une sorte de jauge de résistance nerveuse. En tant que joueur, on pourra également décider de s'impliquer ou non dans une petite baston sur glace.

NFL Fever 2004 devrait être très accessible pour les débutants, avec la possibilité de changer la vitesse de jeu, et des tactiques faciles à élaborer (on demande à voir cependant). De plus, il est très réussi graphiquement.

Links 2004 est celui qui nous a fait la moins bonne impression. Non que le jeu semble mauvais, mais il semble très difficile de sortir après l'excellent *Tiger Woods* d'Electronic Arts. Beaucoup de nouveaux tricks, et la possibilité d'échanger ses replays avec d'autres joueurs. Voilà, c'est tout pour la gamme XSN. Mais attendez... Il en manque un... *Top Spin* ? Et bien ce titre nous semble tellement fabuleux qu'on a décidé de lui dédier tout un encadré. Alors, qu'est-ce que vous attendez ?



Graphiquement, NFL Fever 2004 s'annonce impressionnant.



Les tirs adverses pourront être contré de manière très différente.



Links n'est certes pas au niveau de *Tiger Woods* mais il est Xbox *Live*.

Future pendaison ? Thomas, notre spécialiste en jeu de basket, affiche des stats pathétiques sur le Live à *NBA 2K3*. Il pense à se reconvertir dans la vente d'aquariums.



GHOST RECON : ISLAND THUNDER

Free Cuba !

INFOS
DEVELOPPEUR : **RED STORM**
EDITEUR : **UBI SOFT**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**
JOUEURS : **INDETERMINE**
SORTIE : **4E TR. 2003**



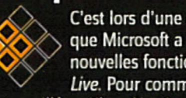
Sorti sous forme d'add-on il y a quelques mois sur PC, *Ghost Recon : Island Thunder* se déroule dans un futur proche. Vous voilà donc à la tête d'un groupe de soldats des nations unies, chargé de restaurer la paix peu à Cuba peu après la mort de Fidel Castro. Sur Xbox, *Island Thunder* ne nécessitera pas le premier *Ghost Recon* pour fonctionner. Le jeu comportera 8 missions solo, 8 maps multijoueur auquel il faudra ajouter 4 cartes issues du premier volet. Comme beaucoup de jeux Xbox *Live*, il sera possible de télécharger de nouvelles missions ou de nouvelles cartes. Côté gameplay, les développeurs semblent avoir corrigé certains défauts. Fini les aires de jeu désertes où l'on se fait sniper à plusieurs kilomètres ! Il sera également possible de commencer une partie multijoueur alors que l'équipe n'est pas encore au complet. Il sera également plus facile de savoir qui est en train de parler, grâce à la présence d'un petit indicateur. Graphiquement, le jeu devrait être beaucoup moins terne, et tirer parti des possibilités de la Xbox.



Il sera possible de commencer une partie alors que l'équipe n'est pas complète.

XBOX LIVE

Un peu de nouveau



C'est lors d'une conférence pré-E3 que Microsoft a annoncé les nouvelles fonctionnalités du Xbox *Live*. Pour commencer, des jeux estampillés « Xbox *Live* Aware » (Jean-Claude, tu es là ?) devraient faire leur apparition. Bien que non compatibles avec le *Live*, ils permettent de recevoir des invitations pour rejoindre ses amis sur le réseau Microsoft. Des salles de discussion devraient prochainement faire leur apparition, permettant de mieux préparer ses parties (ou de s'insulter copieusement après une défaite). Il sera également possible d'envoyer et de recevoir des invitations pour jouer sur le *Live* en utilisant son PC, son pocket PC, téléphone portable ou encore Windows Messenger. Il sera également possible de consulter sa liste d'amis sur le Net, afin de voir s'ils sont connectés. Enfin, un site Web devrait permettre de consulter ses statistiques en ligne et rendre le *Live* encore plus indispensable. Aucune date n'a encore été annoncée pour ces nouvelles fonctionnalités. « *Dans les 12 prochains mois* », a dit Microsoft. *Wait & See*.



Le *Live* devrait s'enorgueillir de nouveautés dans les 12 prochains mois.

SEGA GT ONLINE

EXCLUSIF XBOX

Les paris sont ouverts !

INFOS
DEV. : **WOW ENTERTAINMENT**
EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **SPORT**
JOUEURS : **1 A 6**
SORTIE : **4E TRIMESTRE 2003**



Fast and Furious semble avoir beaucoup influencé les développeurs ! *Sega GT Online*, prévu pour cet automne aux Etats-Unis, devrait proposer quelques options intéressantes. Tout d'abord, un système de paris a été implémenté. On pourra ainsi customiser sa voiture dans les moindres détails, lancer les paris, se lancer dans une course sur le Xbox *Live*, et... tout perdre ! Il s'agit cependant d'un cas extrême, car il sera possible de ne mettre en jeu que certaines parties de sa voiture. Au total ce sont pas moins de 160 caisses que les développeurs comptent inclure dans le jeu. Les fans de grosses autos seront heureux d'apprendre que plusieurs prototypes, datant des années 50, 60 et 70 seront disponibles ! On pourra ainsi conduire certaines voitures mythiques, qui n'ont jamais vu le jour... Côté multi, *Sega GT Online* devrait permettre à 6 joueurs de s'affronter via le Xbox *Live*. Il sera également possible de chambrer ses adversaires en pleine course, grâce au Voice Communicator. Techniquement, le jeu apportera son lot d'améliorations : une meilleure distance d'affichage, ombres portées et effets de particules.



Le moteur graphique a été revu à la hausse.



Le jeu devrait proposer pas moins de 160 voitures. Mazette !

Aware ??? Si toi pas *understand* le *meaning* du *Aware*, *you* peux *purchaser* le guide Parlez-vous le Jean-Claude ? *at* ze éditions Broché.



CRIMSON SKIES : HIGHWAY TO REVENGE

Avions délirants et acrobaties



Comme dans le premier opus, les dirigeables sont des cibles de choix.



Il sera possible d'utiliser des tourelles pour détruire les ennemis.



Orienté arcade, *Crimson Skies* devrait faire fureur sur le *Live*.



INFOS

- DEVELOPPEUR : **MICROSOFT**
- EDITEUR : **MICROSOFT**
- GENRE : **AVIATION**
- JOUEURS : **1 A 16**
- SORTIE : **3E TRIMESTRE 2003**

Avec sa vingtaine de missions, ses onze avions et ses cinq modes de jeu à plusieurs et un moteur graphique à faire pâlir 90 % des développeurs présents à l'E3, *Crimson Skies* pourrait bien convertir le grand public aux joies du combat aérien. Orienté arcade, le jeu devrait offrir une très grande liberté.
Il sera ainsi possible de remplir plusieurs sous-missions, de changer d'avion en pleine partie, ou encore de prendre le contrôle d'une tourelle, histoire de dégommer efficacement les ennemis les plus récalcitrants. Vous pourrez aussi effectuer facilement des figures aériennes dignes de *L'Etoffe de héros* : appuyez sur le stick analogique droit et votre coucou trimoteur à une seule hélice effectue des pirouettes insensées qui s'avèrent être bien pratiques afin de sortir de la ligne de tir d'un ennemi un peu trop coriace. Techniquement, le jeu est réellement impressionnant : les cartes sont immenses, la distance d'affichage est étonnante et surtout, le réalisme de la mer a été bien travaillé. Ajoutez à cela le support du *Live* (jusqu'à 16), des cartes à télécharger, un système de classement, un mode de jeu Multijoueur inspiré du rugby et vous obtenez un jeu qui s'annonce à la fois très prenant et délirant. On vous en reparle le plus rapidement possible...

STEEL BATTALION : LINE OF CONTACT

Une bataille de Mechs

Ô joie ! *Steel Battalion Online : Line of Contact* s'annonce très prometteur ! Compatible avec le Xbox *Live*, il devrait permettre à 10 joueurs de s'affronter simultanément. On pourra choisir entre 10 VT, et même en débusquer de nouveaux, bien cachés paraît-il. Une vue à la troisième personne a également été implémentée. Plus intéressant, l'univers de *Steel Battalion* sera en permanente évolution selon les territoires conquis par les différents clans. La sortie est prévue pour l'hiver prochain aux Etats-Unis.



Il sera possible de jouer à la 3e personne.

DEAD OR ALIVE ONLINE

En avant la compil !

INFOS

- DEVELOPPEUR : **TEAM NINJA**
- EDITEUR : **TECMO**
- GENRE : **FIGHT**
- JOUEURS : **1 A 4**
- SORTIE : **3E TRIMESTRE 2003**



Contrairement à ce que vous pourriez penser, *DOA Online* n'est pas seulement une version compatible Xbox *Live* de *Dead or Alive 3*. Il s'agit en effet de la compilation des trois titres phares de Tecmo. Graphiquement, *DOA* premier du nom devrait être identique à la version connue sur Saturn. En revanche, le second opus sera sérieusement retravaillé, et devrait surpasser *DOA3* en termes de qualité graphique. De nouveaux costumes seront disponibles et Tecmo promet plus d'interaction avec les décors. Enfin, on devrait en apprendre un peu plus sur le passé des personnages. Mais ? Mais qu'est-ce qu'il fait Keem ? Il se tourne les pouces ? Non, il s'échauffe... Coquin, va !





De nouveaux costumes devraient être disponibles.

Dé-li-rant : les développeurs de *Crimson Skies : Highway to Revenge* travaillent actuellement sur un mode Multijoueur inspiré de la balle au prisonnier...



AMPED 2

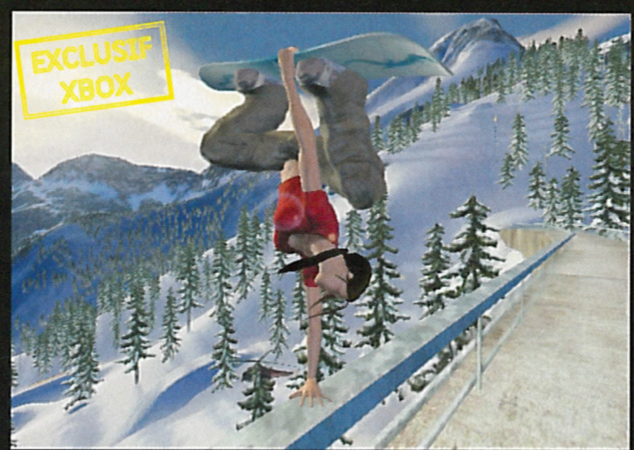
Bienvenue à Frime-sur-Neige !

INFOS

DEVELOPPEUR : MICROSOFT
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : SPORT
JOUEURS : 1 A 8
SORTIE : 4E TRIMESTRE 2003



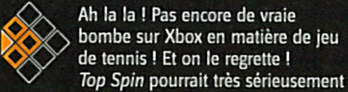
Surfeurs des neiges, ce jeu est pour vous ! Le premier Amped s'étant taillé un joli succès lors de sa sortie sur Xbox, sa suite devait inévitablement voir le jour. *Amped 2* devrait donc débarquer cet été et ravir notre confrère, ami, stagiaire, compagnon de beuverie Thomas Laviolette. Au menu : plus de tricks, un tutorial spécialement conçu pour les débutants, plus de 300 chansons (mazette !), de nouvelle pistes... Bref, tout a été revu à la hausse. De plus, le jeu est compatible avec le Xbox *Live* (et estampillé XSN), et offre des fonctionnalités intéressantes. On pourra bien sûr s'affronter en mode Multijoueur, mais aussi télécharger de nouvelles pistes, de nouveaux challenges, et même des morceaux de musique. Les plus compétitifs pourront même échanger leurs meilleures courses avec d'autres joueurs afin de se mesurer les uns aux autres. Vanité, quand tu nous tiens... S'il faut bien avouer que techniquement, le jeu s'est amélioré, la version de l'E3 nous rappelait un peu trop les défauts du premier. Une animation des personnages pas toujours réaliste et une certaine pauvreté graphique. Bon, qui va nous le tester celui-là ? Thomas ?



Cette nouvelle version devrait inclure d'innombrables nouveaux tricks.

TOP SPIN

Qui remportera le Grand Chelem ?



Ah la la ! Pas encore de vraie bombe sur Xbox en matière de jeu de tennis ! Et on le regrette ! *Top Spin* pourrait très sérieusement changer la donne. Avec son moteur graphique ultra réaliste, ses 16 joueurs professionnels modélisés à la perfection et son animation irréprochable, le titre de Microsoft a de grandes chances de devenir le *Virtua Tennis* de la console noire et verte. De plus, il est compatible Xbox *Live*, fait partie du programme XSN et devrait donner lieu à des affrontements dignes d'une finale de Wimbledon. La version présentée à l'E3 offrait une très bonne maniabilité. *Top Spin* s'annonce comme un très grand jeu de tennis et devrait sortir à l'automne prochain.



Les animations de *Top Spin* sont d'un réalisme étonnant. On en redemande...

COUNTER-STRIKE

Le jeu en ligne le plus apprécié de la planète

Un tournoi entre développeurs et joueurs pros a eu lieu au salon...



Counter-Strike sur Xbox contient tous les ajouts de la version 1.6 sur PC...



Terroriste sanguinaire ou groupe d'intervention armé, à vous de choisir votre camp.

INFOS

DEVELOPPEUR : VALVE
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : DOOM-LIKE
JOUEURS : 1 A 16
SORTIE : 4E TRIMESTRE 2003



S'il est un titre qui peut se poser en étendard du jeu sur Internet, c'est bien *Counter-Strike*. Ce FPS conçu à l'origine par des universitaires bénévoles met en scène deux équipes de joueurs incarnant terroristes et contre-terroristes dans divers décors réalistes : Moyen-Orient, base nucléaire, aéroport assiégé... Mélangeant habilement action pure et stratégie de groupe, il jouit d'une popularité incontestable auprès des jeunes joueurs. Microsoft l'a bien compris et en a fait l'instrument idéal pour promouvoir le Xbox *Live*. Cette version Xbox est supérieure à l'originale : le maniement au pad surprend agréablement et le support du casque pour la communication est optimum. La plupart des anciennes cartes, telle Dust, sont remises au goût du jour avec des textures magnifiques. Des inédites pourront être téléchargées sur le *Live*. Les joueurs qui en veulent pourront même envoyer leurs créations à Valve pour obtenir une approbation et une mise en ligne de leur bébé ! *Counter-Strike* sur Xbox s'annonce sans conteste comme une des bonnes surprises de cet E3 2003.

Améliorations en cours : la version finale de *Counter-Strike* devrait comprendre des lumières dynamiques. Malheureusement, cette fonction était désactivée pendant l'E3. Snif !

XBOX MUSIC MIXER

Pro-karaoké. Anti-amis.

Ne vous moquez pas ! Microsoft a profité de l'E3 pour annoncer le Music Mixer, un logiciel destiné à transformer votre salon en bar-karaoké ! Un logiciel, un micro et c'est le début de la guerre avec les voisins. Le soft est en effet capable d'enlever les paroles de chaque chanson stockée sur votre disque dur : vous voilà donc fin prêt pour organiser de longues soirées karaoké avec vos amis. Si certains n'ont pas pu vous rejoindre, vous pourrez même enregistrer vos performances sur le disque dur, afin de leur faire apprécier (ou subir) vos envolées lyriques. Mais Music Mixer est également un lecteur multimédia, *a priori* fort bien pensé. Il sera facile de stocker les fichiers son disponibles sur son PC et de les transférer sur sa Xbox. De plus, il sera possible de créer de véritables compilations thématiques, comme avec tout bon lecteur de mp3. Le soft permet également de visionner des photos depuis sa console. Si vos amis ne se sont pas encore carapatés au son de votre douce voix, vous aurez également la possibilité de les faire fuir en leur imposant vos clichés de vacances. Tout cela rappelle beaucoup (l'excellent) Media Player 9 de Microsoft sur PC. Toute une série de visualisations (ces images psychédéliques qui s'accordent au son de la musique en temps réel) seront disponibles dès la sortie du logiciel, d'autres seront téléchargeables sur le Xbox *Live*. Microsoft promet également que des musiques seront disponibles en téléchargement. C'est pas pour dire, mais entre les services de chat, de messagerie et le lecteur multimédia, la Xbox c'est pas qu'une console de jeux mais une machine à tout faire ! C'est pour quand le café ?



De nombreuses animations seront disponibles sur le DVD, puis sur le *Live*.

I'VE GOT WHAT YOU WANT YOU'VE GOT WHAT I NEED

Qui aurait cru que la Xbox se transformerait un jour en machine à karaoké ?

ET LE MATOS ?

Pas beaucoup de nouveautés, mais quelques gadgets intéressants

Clopin-clopant, nous traînions nos carcasses fatiguées dans les couloirs de l'E3, quand la vision d'énergumènes allongés jouant à la Xbox nous fit dévier de notre chemin. *Késako* ? Cette chose, c'est le Pyramat : une sorte de matelas, muni d'un caisson de basses et de hauts-parleurs. Ni une, ni deux, nous voilà affalés sur le sol en train de jouer à *Halo*. Mazette ! Cette chose est drôlement confortable ! Les enceintes reproduisent plutôt bien le son et le caisson de basses est terriblement efficace.

Côté utilisation, on est conquis. Mais côté pratique ? Et bien ces bougres de Californiens semblent avoir tout prévu. Le Pyramat est pliable et équipé d'une petite poignée. Le volume des enceintes et du caisson de basses sont réglables, et ils ont même pensé à incorporer une prise casque. Les hauts parleurs sont alors coupés, mais le caisson de basse est toujours en action. Pratique. L'engin est même équipé d'entrées et de sorties stéréo. Il suffit de relier plusieurs Pyramat entre eux, avec des câbles fournis, pour que tout le monde puisse profiter du son. Bien entendu, il peut être relié à n'importe quel source sonore (chaîne Hi-Fi, lecteur DVD, ampli...).

Ce joli joujou devrait bientôt être disponible en import pour environ 135 € (à quand une version en France ?). L'autre nouveauté se nomme Hip Screenpad. Fabriqué par HIP (comme son nom l'indique), il s'agit d'une manette Xbox équipée d'un écran LCD ! Différents réglages sont disponibles et il est possible de connecter plusieurs Screenpads sur une seule console. De petites enceintes ont également été incorporées. Malheureusement, nous n'avons pu essayer sur place, donc impossible de juger de la qualité de l'écran. Le prix de ce produit et sa date de disponibilité restent encore inconnus, mais on serait bien curieux de le tester. Et le Pyramat aussi !

Le Screenpad de HIP : une bonne idée qu'on attend de tester.

Pratique, le Pyramat est pliable et transportable.

L'outil indispensable pour le joueur flemmard ?

Un bon lit : quoi de mieux que quelques minutes de repos sur le Pyramat entre deux séances de course à la recherche d'infos à l'E3 ?

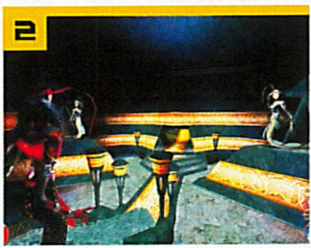


Planning

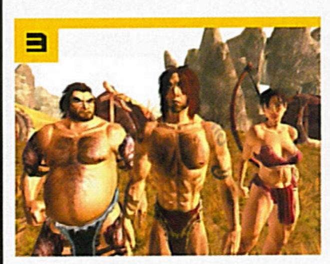
MAIS CE N'EST PAS TOUT... Les titres en développement sur Xbox sont si nombreux que nous n'avons absolument pas pu tout caser dans cet énorme dossier E3. Voici un petit récapitulatif de ceux qui devraient faire l'objet d'actus dans les prochains numéros.



1 ALIAS



2 ARX FATALIS



3 B.C.

ALIAS 1
DEVELOPPEUR : **ACCLAIM** EDITEUR : **ACCLAIM**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** SORTIE : **4E TR. 2003**

ALTER ECHO
DEVELOPPEUR : **OUTRAGE GAMES** EDITEUR : **THQ**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** SORTIE : **3E TR. 2003**

ARX FATALIS 2 — EXCLUSIF XBOX
DEVELOPPEUR : **ARKANE** EDITEUR : **DREAMCATCHER**
GENRE : **RPG** SORTIE : **4E TR. 2003**

B.C. 3 — EXCLUSIF XBOX
DEVELOPPEUR : **LIONHEAD** EDITEUR : **MS**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE** SORTIE : **2004**

BACKYARD WRESTLING
DEVELOPPEUR : **PARADOX** EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **BASTON** SORTIE : **3E TR. 2003**

BLACK AND WHITE
DEVELOPPEUR : **LIONHEAD** EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **STRATEGIE** SORTIE : **2004**

BLACK HAWK DOWN
DEVELOPPEUR : **NOVALOGIC** EDITEUR : **NOVALOGIC**
GENRE : **DOOM-LIKE** SORTIE : **4E TR. 2003**

BLOODY ROAR XTREME 4
DEVELOPPEUR : **KONAMI** EDITEUR : **KONAMI**
GENRE : **BASTON** SORTIE : **4E TR. 2003**

BREAKDOWN 5 — EXCLUSIF XBOX
DEVELOPPEUR : **NAMCO** EDITEUR : **NAMCO**
GENRE : **ACTION** SORTIE : **4E TR. 2003**

BREED 6 — EXCLUSIF XBOX



DEVELOPPEUR : **BRAT DESIGN** EDITEUR : **CDV**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE** SORTIE : **2004**

DRAGON' S LAIR 3D 7
DEVELOPPEUR : **DRAGON'S LAIR LLC** EDITEUR : **UBI SOFT**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** SORTIE : **3E TR. 2003**

DRIVER 3
DEVELOPPEUR : **REFLEXION** EDITEUR : **ATARI**
GENRE : **ACTION** SORTIE : **2E TR. 2004**

DUALITY 8 — EXCLUSIF XBOX
DEVELOPPEUR : **TRILOBYTE** EDITEUR : **PHANTAGRAM**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE** SORTIE : **2004**

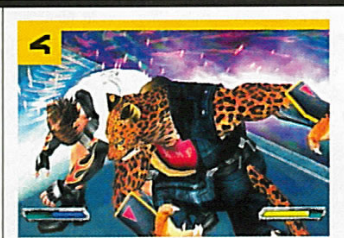
DUNGEON & DRAGONS HEROES 9 — EXCLUSIF XBOX
DEVELOPPEUR : **ATARI** EDITEUR : **ATARI**
GENRE : **ACTION/RPG** SORTIE : **3E TR. 2003**

FREEDOM BATTLE FOR LIBERTY ISLAND
DEVELOPPEUR : **IO** EDITEUR : **EA**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE** SORTIE : **3E TR. 2003**

FULL THROTTLE 2
DEVELOPPEUR : **LUCASARTS** EDITEUR : **LUCASARTS**
GENRE : **AVENTURE** SORTIE : **4E TR. 2003**

GHOST MASTER
DEVELOPPEUR : **EMPIRE** EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **STRATEGIE** SORTIE : **3E TR. 2003**

GLADIUS
DEVELOPPEUR : **LUCASARTS** EDITEUR : **LUCASARTS**
GENRE : **RPG** SORTIE : **3E TR. 2003**



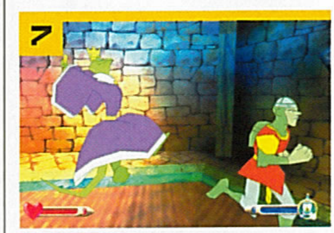
4 BLOODY ROAR XTREME



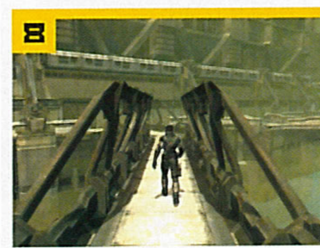
5 BREAKDOWN



6 BREED



7 DRAGON' S LAIR 3D



8 DUALITY



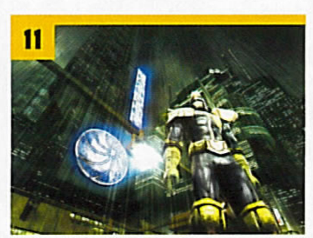
9 DUNGEON & DRAGONS HEROES

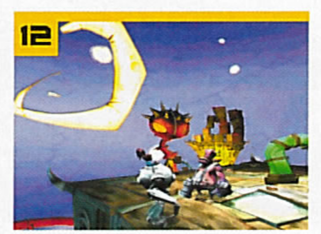
La *lose* : les bagages de Fred et de Berreb ont été égarés pendant 48h lors de leur voyage pour L'E3.





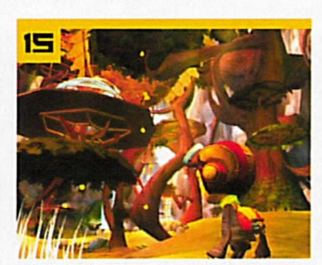

GROUP S CHALLENGE


JUDGE DREDD


KORE GANG


MIDNIGHT CLUB II


MIDTOWN MADNESS 3


PSYCHONAUTS

GROUP S CHALLENGE 10
DEVELOPPEUR : **CAPCOM** EDITEUR : **CAPCOM**
GENRE : **COURSE** SORTIE : **4ᴱ TR. 2003**

JUDGE DREDD 11
DEVELOPPEUR : **REBELLION** EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **DOOM-LIKE** SORTIE : **2004**

KORE GANG 12
DEVELOPPEUR : **UDS & ZOINK** EDITEUR : **CDV**
GENRE : **PLATES-FORMES** SORTIE : **4ᴱ TR. 2003**



LE RETOUR DU ROI
DEVELOPPEUR : **EA** EDITEUR : **EA**
GENRE : **ACTION** SORTIE : **4ᴱ TR. 2003**

MAFIA
DEVELOPPEUR : **DIGITAL ILLUSIONS** EDITEUR : **TAKE 2**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** SORTIE : **4ᴱ TR. 2003**

MIDNIGHT CLUB II 13
DEVELOPPEUR : **ANGEL STUDIOS** EDITEUR : **TAKE 2**
GENRE : **COURSE** SORTIE : **3ᴱ TR 2003**



MIDTOWN MADNESS 3 14
DEVELOPPEUR : **MICROSOFT** EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **COURSE** SORTIE : **3ᴱ TR. 2003**



PSYCHONAUTS 15
DEVELOPPEUR : **DOUBLE FINE** EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **PLATES-FORMES** SORTIE : **2004**



RIDGE RACER RACING EVOLUTION
DEVELOPPEUR : **NAMCO** EDITEUR : **NAMCO**
GENRE : **COURSE** SORTIE : **2004**

SOUL CALIBUR 2 16
DEVELOPPEUR : **NAMCO** EDITEUR : **NAMCO**
GENRE : **BASTON** SORTIE : **3ᴱ TR. 2003**

STAR WARS GALAXIES 17
DEVELOPPEUR : **VERANT** EDITEUR : **LUCASARTS**
GENRE : **RPG** SORTIE : **2004**



STRIDENT
DEVELOPPEUR : **PHANTAGRAM** EDITEUR : **NC SOFT**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** SORTIE : **2004**

TEAM SAS 18
DEVELOPPEUR : **RAGE** EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE** SORTIE : **4ᴱ TR. 2003**

TENCHU
DEVELOPPEUR : **INDETERMINE** EDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE** SORTIE : **2004**

THE GREAT ESCAPE 19
DEVELOPPEUR : **PIVOTAL GAMES** EDITEUR : **SCI**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** SORTIE : **4ᴱ TR. 200**

TRUE FANTASY LIVE ONLINE 20
DEVELOPPEUR : **LEVEL 5** EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **RPG** SORTIE : **2004**



EXCLUSIF XBOX

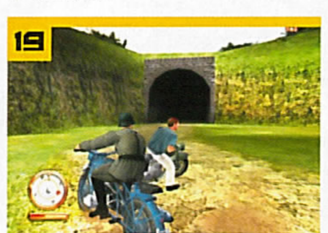
UFC 2
DEVELOPPEUR : **ANCHOR** EDITEUR : **TDK**
GENRE : **BASTON** SORTIE : **4ᴱ TR. 2003**

X FILES 21
DEVELOPPEUR : **BLACK OPS** EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **ACTION/AVENTURE** SORTIE : **4ᴱ TR. 2003**


SOUL CALIBUR 2


STAR WARS GALAXIES


TEAM SAS


THE GREAT ESCAPE


TRUE FANTASY LIVE ONLINE


X FILES

Encore plein ! Le nombre de jeux (et des bons !) en développement sur Xbox est simplement délirant. Economisez dès maintenant !



Découvrez et venez tester toutes les nouveautés XBOX
dès leur sortie avec les démonstrations Micromania !
SORTIE OFFICIELLE
LE 20 JUIN
Réservez-le !
BRUTE FORCE
MIDTOWN MADNESS 3
SORTIE OFFICIELLE
LE 27 JUIN
Réservez-le !
mcm
www.mcm.net
Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !
Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !
AVEC
fun radio



E3 : plus que quelques jours avant le départ de Berreb' et Fred pour l'E3. Pendant le salon, l'un va chasser les autographes des catcheurs, l'autre ceux des brutes de l'Ultimate Fighting.

BRUTE FORCE

Brutalement fort, forcément brutal, le futur chef-d'œuvre exclusif de la Xbox ne se cache pas derrière des artifices... Le futur du jeu tactique, c'est ici et maintenant !

FRED

XBOX LIVE

EXCLUSIF XBOX

Souvenez-vous... Il y a un peu plus d'un an, votre magazine favori faisait sa couverture sur un jeu à l'époque totalement inconnu. *Brute Force* était alors en pleine phase de développement mais, déjà, nous vous annoncions que ce titre allait certainement avoir le même impact qu'un *Halo*. Et nous ne nous sommes pas trompés : la version preview que nous avons reçue (et qui a honteusement été prise en otage par votre serviteur) se place au-delà de nos espérances. Pour une fois, un développeur a su tenir toutes ses promesses : c'est assez rare, voire inédit ! *Brute Force* a tous les atouts pour devenir le jeu phare sur Xbox en 2003, les autres poids lourds (*Halo 2*, *Fable*...) se faisant désirer. Et c'est tant mieux, car il aurait été dommage que cette perle méconnue subisse l'ombrage de ses pairs plus médiatisés. Initialement attendu pour Noël dernier, le jeu a été ajourné de près de six mois. La raison de ce retard ? Digital Anvil a voulu peaufiner jusqu'au dernier pixel son titre : une décision tout à son honneur. Aperçu lors du X02 américain, *Brute Force* nous avait fait frémir avec ses ralentissements brusques et son système de jeu un peu confus. Mais le doute est maintenant dissipé et nous vous affirmons que ce titre sera l'un des plus impressionnants de la machine. On a du mal à croire qu'une telle merveille fonctionne parfaitement sur une petite console de salon et non pas sur un gros PC à 4 000 euros...
Trêve de bavardages, la galaxie a besoin de vous : fourbissez vos guns, approvisionnez-vous en grenades et en route vers les étoiles !

INFOS
- DEVELOPPEUR : **DIGITAL ANVIL**
- EDITEUR : **MICROSOFT**
- GENRE : **ACTION**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 8**
- DISPONIBLE : **FIN JUIN 2003**

Belle enclume : Digital Anvil, ça veut dire Enclume Digitale. Enclume, c'est aussi l'une des insultes préférées de Fred et de l'Américain, employée pour désigner une personne bornée...

LES CHIENS DE GUERRE

Brute Force n'est pas un jeu de machos ! La parité des sexes a été respecté : votre organisation vous propose de contrôler deux filles ou deux garçons. Commençons les présentations avec ces messieurs...

Tex, le tank sur pattes

L'archétype du gros costaud kamikaze, un Rambo à peine domestiqué qui ne vit que pour l'action. Tex vous servira de cobaye au début du jeu pour vous familiariser avec les commandes : c'est d'ailleurs le seul moment où cette tête brûlée sera docile ! C'est le personnage le plus résistant de la bande : sa barre de vie est la plus longue de toutes et, lorsqu'il active son pouvoir spécial, il ne ressent quasiment plus la douleur. C'est le personnage idéal à employer pour nettoyer rapidement un secteur ou pour couvrir les autres membres de l'équipe lors de déplacements tactiques. Il affectionne les gros flingues : le canon rotatif, que vous obtenez dès la deuxième mission, est son joujou préféré. Il peut également désamorcer les mines anti-personnels qui traînent sur les champs de bataille. La manœuvre est hélas longue et demande un minimum de tranquillité. Cela dit, vous pouvez toujours tirer sur un engin explosif pour vous en débarrasser plus rapidement mais alors adieu l'approche discrète... Il sera le chouchou de tous ceux qui préfèrent la force brute à la finesse mais, mine de rien, il faudra en prendre soin : son inconscience lui vaut de nombreuses blessures !

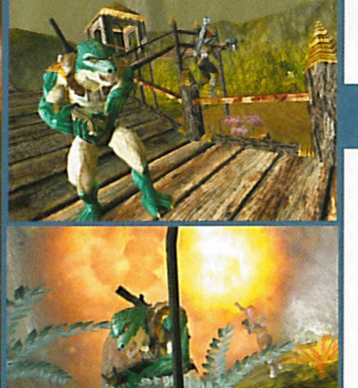


BERSERKER »

Tex saisit ses deux armes et se met à tirer comme un psychopathe sur tout ce qui bouge ! En pratique, cela donne une moyenne de deux morts à la seconde. Les balles fusent par centaines : surtout, restez derrière si vous voulez éviter d'être blessé. Lorsqu'il rentre en transe, Tex ne ressent presque plus la douleur et avance droit devant lui. Il ne se mettra jamais à couvert alors pensez à éliminer les snipers adverses qui se font une joie de le prendre pour cible. Laissez faire l'ordinateur pour pacifier un secteur, prenez le contrôle si vous souhaitez rapidement éradiquer une cible spécifique.







Brutus, prédateur à sang-froid

Cet humanoïde reptilien sera votre premier compagnon de bataille : Tex ira le secourir dès la deuxième mission des griffes d'une tribu renégate. Doté d'un très grand sens de l'honneur, Brutus ne sera malheureusement jamais un Prix Nobel de physique... Son QI semble assez limité, vu la finesse de ses réflexions ! Il est cependant dénué de peur et vous suivra jusqu'en Enfer si vous lui demandez. Complément idéal de Tex, Brutus préfère lui aussi l'action à la dissertation. Son arme de prédilection ? La version moderne du fusil à pompe. Son style de combat le rend inestimable pour les attaques en close combat : c'est un spécialiste des escarmouches à courte distance. Très mobile malgré sa démarche simiesque, il affectionne particulièrement de prendre à revers les soldats embusqués. L'ordinateur le contrôle à la perfection : laissez-le faire lors des combats rapprochés ! Il peut également servir de radar à la troupe, grâce à son pouvoir spécial très utile. Sa discrétion naturelle en fait un éclaireur efficace en zone forestière. Bref, le coéquipier idéal pour constituer un binôme.

SPIRIT OF VENGAR »

Une énergie mystique envahit son corps trapu et Brutus se met littéralement à voir rouge ! En bon reptile, il se régénère, ce qui permet d'économiser les précieux medpacks. Mais surtout il distingue parfaitement toutes les créatures vivantes présentes dans son champ de vision, tel un Predator. Vous apprécierez particulièrement ce pouvoir lorsque vous traverserez des plaques de brouillard ou des jungles : les ennemis apparaissent en rouge fluo. Ses déplacements deviennent plus vifs mais faites attention où vous mettez les pieds car il devient impossible de distinguer la moindre mine posée au sol...



Master Chief. Cyrille Tessier traînera sa grande carcasse rouquine sur l'E3. La rédaction historique du *MOX* sera donc reconstituée dans un avion, l'espace de quelques heures.

DANGER GIRLS

Flint et Hawk contrebalancent idéalement la férocité de leurs homologues masculins par la discrétion... Ces deux-là peuvent faire changer le cours d'une bataille grâce à leur froide efficacité !

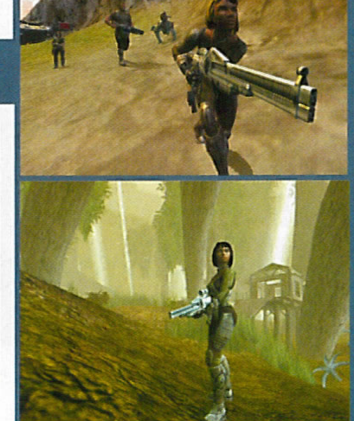
Flint, machine à tuer

C'est peut-être le personnage le plus puissant du jeu, en tout cas le plus efficace de tous en terme de létalité. Ce cyborg féminin tient le rôle de sniper au sein de la *Brute Force*. Autant dire qu'elle abhorre les affrontements directs et préfère se tenir en retrait loin, très loin, du théâtre des hostilités. Son œil électronique lui permet de zoomer avec précision sur des cibles distantes et, surtout, ses nerfs d'acier l'empêchent de trembler... En combat rapproché, elle affectionne l'usage d'un pistolet sonique dévastateur mais à la cadence de tir médiocre. Assez hautaine car consciente de son talent, elle traite ses ennemis avec mépris et ses collègues avec ironie. Un perso très agréable à jouer malgré sa relative fragilité, ce serait dommage de laisser la console en profiter ! L'employer demandera de plus grands efforts tactiques et du calme : utilisez-la surtout pour éliminer les snipers adverses avant d'envoyer les autres brutes à la charge. Pensez également à optimiser ses déplacements et à trouver des points de tir couvrant la plus grande zone possible.

CIBLAGE AUTOMATIQUE »

Du pain béni pour tous ceux qui, comme Berreb', préfèrent les tactiques basées sur l'usage immodéré du fusil de sniper. Flint repère et descend instantanément dans sa ligne de feu le moindre hostile présent dans un vaste périmètre. Un tir, un mort : aucun personnage n'est aussi productif ! Elle atteint des cibles à des distances surprenantes. Lorsqu'elle utilise son talent, Flint devient l'incarnation cybernétique de la Mort. Par contre, elle se déplace à vitesse réduite et ne peut pas sauter. De plus, ce pouvoir met un temps fou avant de se régénérer mais c'est le prix à payer pour une minute de bonheur mortifère...





Hawk, ni vue, ni connue !

Ne vous fiez pas à ses faux airs de Dana Scully... Cette fille-là ne résout pas ses problèmes en utilisant son portable, préférant plutôt son calibre ! Jolie, athlétique mais aussi mortelle qu'un crotale, elle tient brillamment le rôle d'éclaireur de la bande, toute en subtilité et infiltration. C'est elle qui vous permettra de vous introduire au cœur d'un campement ennemi et d'y déclencher soudainement le chaos. Rapide, silencieuse, elle se faufile absolument partout : évidemment, quand on peut devenir invisible, c'est beaucoup plus facile ! Elle vous servira d'yeux avant de planifier une attaque, vous permettant de recenser les effectifs de vos adversaires et de dénicher des abris bien situés pour y envoyer Flint. C'est peut-être le membre de la Brute Force que vous utiliserez le plus souvent, tant les repérages deviennent cruciaux dans les missions avancées. En cas de baston, la console sait très bien s'en débrouiller... Comme elle est limite hypocondriaque, elle utilise assez souvent des medpacks : apprenez-lui à gérer ses quantités.

ELLE EST OU ?!? »

Brute Force est un titre qui fait la part belle à l'infiltration : imaginez le bonheur de disposer d'un personnage pouvant devenir invisible ! Plus besoin de se tapir contre des parois, le chemin le plus court jusqu'à votre prochaine victime est la ligne droite ! Hawk dispose aussi d'une espèce de lame énergétique, qui tue en un seul coup la plupart des soldats adverses. Malheureusement, ce pouvoir ne dure pas éternellement : il faudra faire preuve de modération pour optimiser son usage. Attention à ne pas se faire repérer avec un acte stupide, genre étriper un garde devant trois de ses potes...



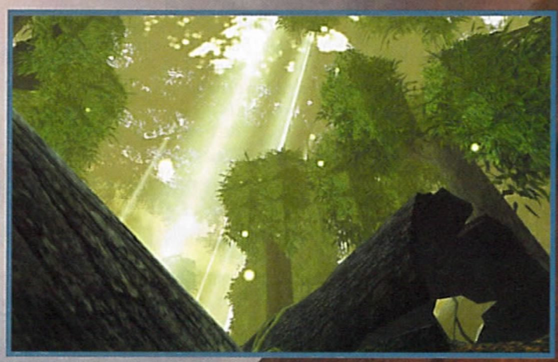
Zombies. Dans l'une des séquences cinématiques, on aperçoit des espèces de mutants cannibales en train de se repaître de carcasses de soldats décédés. Un clin d'œil à *Resident Evil* ?



En mode Deux joueurs, c'est joli, mais cela ne vaut pas la finesse du solo.



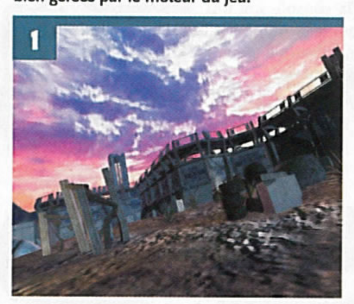
Ça saigne ! Sans être gore, attendez-vous à quelques effusions...

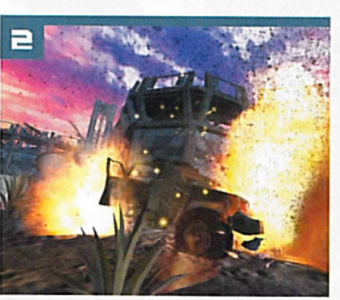


Les effets de lumière sont très convaincants... Du grand art.

RASEZ-MOI TOUT ÇA

Si vous vous sentez l'âme d'un urbaniste, *Brute Force* saura vous satisfaire ! De très nombreux éléments de décor peuvent être démolis. Des destructions accompagnées d'explosions de plus ou moins grande ampleur selon la nature de l'objet : imaginez ce que cela donne lorsque vous faites péter une gigantesque cuve à pétrole... Le tout accompagné d'effets de déflagration d'une qualité supérieure à ceux de *MechAssault*, les particules étant parfaitement bien gérées par le moteur du jeu.







Dans la jungle, le moindre bruit devient suspect...

BRUTALEMENT BEAU

Avec un nom pareil, on pouvait penser que la subtilité faisait partie des absents... Hé bien non ! Digital Anvil a su forger un titre intense, raffiné et redoutablement accrocheur. Malheureusement pour nous, la version que nous avons reçue ne comprenait que sept niveaux jouables, qui offrait tout de même une durée de vie de 4-5 heures ! Selon les rumeurs, cela correspond à un petit tiers du jeu. Difficile dans de telles conditions de vous parler longuement du scénario. Pour faire court, sachez que vous incarnez la destinée d'une Agence Tous Risques du futur, le côté bricolage en moins. Le jeu est donc, comme prévu, découpé en missions mais une trame de fond incluant secte mystérieuse, corporations corrompues et aliens détestables est à prévoir. Raffiné, *Brute Force* l'est à plus d'un égard, à commencer par son gameplay. Imaginez un *Conflict Desert Storm* boosté aux stéroïdes, doté de graphismes à faire pâlir d'envie les p'tits gars de chez Bungie et vous obtiendrez une assez bonne idée de ce qu'est *Brute Force*. Allez, on n'a peur de rien, on ose le dire : ce jeu est plus beau que *Halo* ! La modélisation des décors force le respect : aucun jeu ne lui arrive à la cheville ! Les designers ont lâché leur talent pour concevoir des écosystèmes extraterrestres saisissants de beauté, fourmillant de détails et d'une luxuriance incroyable. Seule la planète Hyllis de *BGE* (voir précédent numéro) atteint de tels sommets d'obsession naturaliste... Que l'action se déroule sur les bords d'une plage, dans des vallons rocheux ou sur des plateaux volcaniques, rien à redire : c'est tout simplement sublime. Le bump mapping recouvre chaque centimètre carré de sol, la distance d'affichage respectable n'occasionne aucune apparition soudaine de polygones, des effets de particules délicats (brouillard, sable, pollen...) et de lumière luxueusement superflus baignent les paysages... *Brute Force* redéfinit la notion de beauté sur Xbox. Seul détail qui nous a un peu agacé : la présence de murs invisibles dans certaines zones mais gardons en mémoire que ce n'est qu'une préversion !

Narghilé. De passage à la foire de Paris, Cyrille Tessier n'a rien trouvé de mieux que de s'acheter un narghilé. Pourtant, il ne fume pas... Il sait plus quoi inventer le Tess's !

DESTRUCTION MASSIVE »

Une quinzaine de guns, une dizaine de grenades... Vous en voulez encore ? Des mines, des brouilleurs de radar, des masques respiratoires. Un peu plus ? Des trousses de soin, des couteaux. L'équipement disponible a de quoi faire pâlir un intendant militaire ! Vous récolterez la plupart de ces objets sur les corps raidis (ou carbonisés, c'est selon) de vos ennemis. Vous pourrez, de plus, les utiliser d'un chapitre de mission à l'autre ! Sachez que certains objets, comme les échantillons ADN, rapportent des primes substantielles : pensez à récupérer ces cubes verdâtres, souvent bien gardés.







Hawk s'énerve, à grand renfort d'effets de lumière.



Les mutants sont costauds et encaissent bien les coups.



La vision thermique, très pratique en cas de visibilité réduite.



Les grenades à gaz ne servent à rien face à des soldats masqués.



FORCEMENT GENIAL

Un moteur graphique ultra performant, c'est bien mais pour obtenir un bon jeu vidéo, cela ne suffit pas... L'essentiel est invisible pour les yeux, comme dirait le Petit Prince ! Digital Anvil n'est pas une équipe de débutants et a parfaitement compris qu'un gameplay réussi est tout aussi indispensable que la qualité technique. *Brute Force* s'avère particulièrement agréable à jouer : on sent planer l'ombre de très longues heures de bêta test ! Passé la phase d'assimilation des commandes, aussi intuitives que celles d'un *Halo*, on prend un pied monstrueux à cavaler dans tous les sens et à se battre comme un enragé. Les personnages, équilibrés, ouvrent chacun des phases de jeu spécifiques touchant tous les types de joueurs. Attention, les ennemis ne se laissent pas faire, il est même assez difficile car demandant une très grande attention... Mais le système d'ordres et la qualité générale de l'IA le rend parfaitement accessible à tous. Approcher d'un campement ennemi, l'observer à distance, éliminer discrètement les patrouilles, sentir la tension monter dans l'air quelques minutes avant l'assaut... *Brute Force* apporte au cortex des montées d'adrénaline phénoménales ! Vos opposants ne sont pas des enfants de chœur et leur pugnacité rend chaque combat intense. Tout comme dans *Halo*, leur réactivité n'a pas fini de vous surprendre : ils s'embusquent, se planquent, balancent des grenades, vous prennent à revers... La diversité de leur armement et leur sauvagerie ne semble pas avoir de limites ! Immersif et jouissif, *Brute Force* ne souffre que d'un seul réel handicap : celui de ne pas être jouable en *Live*. Certes, on peut participer à quatre en écran partagé mais il devient alors beaucoup moins impressionnant. Et installer un réseau local est toujours contraignant. Une omission regrettable car c'est précisément dans ce genre de jeu que l'usage du Communicateur prend toute son ampleur, mais passons... *Brute Force* devrait s'imposer sans discussion possible comme le hit de l'été. Rendez-vous pour le test complet dès le prochain numéro !

Petit Roberts. C'est Erin Roberts, frère du grand Chris (*Wing Commander*) qui a lancé les bases de *Brute Force*. Où qu'il soit, on lui dit bravo !



JOUEZ LIVE ET DEVENEZ UNE LÉGENDE.

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

RETROUVEZ VOS AMIS.

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS.

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO.

Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

PARLEZ COMME VOUS JOUEZ.

Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator.

ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

Rendez-vous sur xbox.com/fr/live













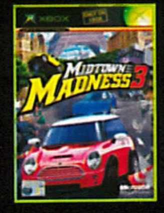


L'EXPÉRIENCE ULTIME DE JEU EN LIGNE.












Matériel requis pour jouer sur le Xbox *Live*™ : une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox *Live* (inclut 12 mois d'abonnement au Xbox *Live*, le micro-casque Xbox Communicator et 3 démos jouables Xbox *Live*) et une carte de crédit en cours de validité.



Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox *Live*, vérifiez la présence du logo Xbox *Live* sur la boîte.

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE



XPERTISE

FUTUR IMMEDIAT

« La révolution des jeux Xbox de deuxième génération est en marche : les développeurs ont définitivement franchi un palier technologique. »



Le problème avec des salons comme l'E3, c'est que ce n'est pas facile de revenir dans le monde réel. Voir tant de jeux de si bonne qualité d'un coup, ça retourne le cerveau ! J'avoue que mes idées gambadent, plus orientées sur le futur de cette rubrique que sur son actualité présente. Les hits de demain, on les connaît déjà pour la plupart et la qualité de leur réalisation impressionne. Sortir un bon jeu ne suffira plus : il faudra maintenant, pour espérer rester au niveau, proposer des produits de très haute qualité. Ne parlons pas des petits jeux sympathiques, qui semblent bel et bien en voie d'extinction... La révolution des titres Xbox de deuxième génération est en marche : les développeurs ont définitivement franchi un palier technologique. Impossible de revenir en arrière une fois que l'on y a goûté ! Maintenant, il nous faudra une 3D nickel chrome, du 5.1 explosif, du *Live* et du coopératif. Ce cahier des charges n'est pas si élitiste que ça : la preuve, *Wolfenstein* arrive parfaitement dès aujourd'hui à remplir ces objectifs ! Les autres titres testés, par contre, sont un peu à la traîne, voire carrément en retard, comme ce *F1 Carreer Challenge* indigne de son temps. Vivement demain...

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise



Cyril Berrebi
Fonction : RC
Si j'étais Hulk
Je n'aurai plus assez de place chez moi pour conserver mes ceintures de champion de catch, j'en aurai trop... Et ça m'ennuierait de mettre une rouste à toutes mes idoles !



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Si j'étais Hulk
Vu que je m'énerve tout le temps, ça poserait problème aux gens qui m'entourent. Et je pense que ça me coûterait cher en téléphone portable, ordinateurs, souris, pigistes...



Stéphane Rakotondrainibe
Fonction : chef de rub
Si j'étais Hulk
J'aurai un gros problème : ça me coûterait cher en fringues Dickies. Il faudrait que je pense à me faire sponsoriser, sinon ce serait la ruine assurée !



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Si j'étais Hulk
Je serai acteur de films X, évidemment... Mais je n'aurais pas besoin de m'énerver pour être performant. Ça serait juste un atout en plus !



Keem Tran
Fonction : pigiste
Si j'étais Hulk
Je poserai mon *flow* et serai le premier rappeur vert de l'histoire du disque. Et comme je serai costaud, impossible de finir comme Biggie ou Tupac !



Dominique Molinaro
Fonction : pigiste
Si j'étais Hulk
Je serai plutôt Bruce Banner que Hulk. Se mettre en rogne, c'est vraiment pas mon truc. Alors, je ne me transformerai pas souvent....

LES STARS DU X



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-nous confiance !



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !

LES LOGOS

EXCLUSIF XBOX

Ce jeu sort sur Xbox et sur aucune autre console. Il devrait tirer pleinement partie de la machine et faire partie des meilleurs.



Ce logo signale qu'il est possible de télécharger de nouveaux éléments ou de jouer sur le Xbox *Live* avec ce jeu.



Le premier logo indique qu'une version jouable est disponible sur notre DVD, le deuxième la présence d'une vidéo de présentation.

LA NOTATION

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité.

DE 0 A 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

DE 6 A 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

DE 10 A 13
C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

DE 14 A 17
Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

18 ET PLUS
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... A acheter sans arrière-pensées.

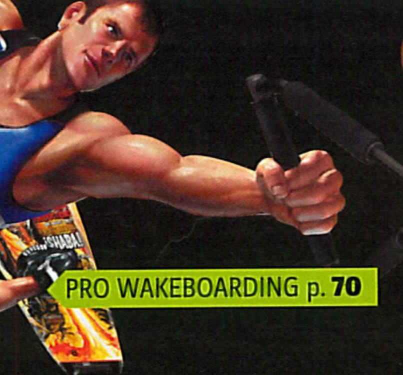
Un peu de TechniX...
Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique.
EXPLICATION : selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) ou un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats.
Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout !

Crête : notre maquettiste Bertrand a abandonné sa jolie iroquoise écarlate au profit d'une coupe de tifs plus classique. Résultat, il est beaucoup plus calme ! L'effet Samson, allez savoir...



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN p. 62

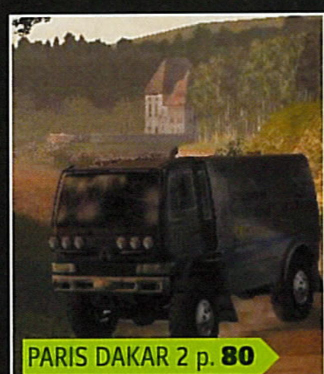
RED FACTION 2 p. 74


PRO WAKEBOARDING p. 70



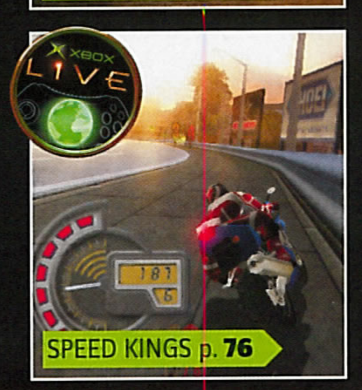
STAR WARS CLONE WARS p. 78


THE HULK p. 68


PARIS DAKAR 2 p. 80



F1 CAREER CHALLENGE p. 72



SPEED KINGS p. 76

SOMMAIRE

Marcel : Berreb' souffre comme nous tous de la chaleur. Régulièrement, sur le coup de 15 heures, il retrousse les manches de ses T-shirts. C'est pas terrible... On ne s'étendra pas sur les maillots de basket de Mr Keem !



Aide : par défaut, le jeu propose une visée automatique qui oriente vos tirs vers le torse des ennemis. Mais si vous voulez viser plus facilement la tête, mieux vaut la désactiver.











Les vieilles ruines du château sont agitées d'une rumeur : la Xbox débarque à Wolfenstein !

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

TIDES OF WAR

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



INFOS

DEVELOPPEUR : **RASTER PRODUCTIONS**
EDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **DOOM-LIKE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 16**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Il est des jeux qui portent avec eux une charge de soufre et de scandale inégalée. Ainsi ce *Castle Wolfenstein* qui, au cours de ses incarnations sur PC, et désormais sur console, a toujours su déchaîner la polémique : imagerie nazie, boss de fin à la moustache hitlérienne, et tout un tas de bimbos en cuir noir pour représenter la série dans les divers salons du jeu vidéo. Beaucoup de bruit pour rien, si l'on considère qu'au-delà de leurs apparentes provocations, ces titres n'ont jamais fait que rendre hommage à une seule source : la série B hollywoodienne et les récits d'aventure des *pulps* américains. Des références copieusement exploitées par ailleurs dans la trilogie des *Indiana Jones*, à laquelle *Return to Castle Wolfenstein* fait immanquablement penser. Même mélange savoureux entre une époque historique (ici, la Seconde Guerre mondiale) et toute une somme de poncifs surnaturels : vieilles légendes oubliées, scientifiques fous et complots nazis, le tout sous l'égide menaçante de la Division SS du Paranormal.
Ne manquent à l'appel que Crâne Rouge, Captain America et ce bon vieil Indiana lui-même ! En lieu et place de toutes ces figures hautes en couleur, on hérite d'un héros standard, un GI au cigare humide nommé B.J. Blazcowicz. Les tentatives des développeurs pour en faire un personnage mémorable tombent malheureusement un peu à plat, tant le jeu fait la part belle aux situations héroïques plutôt qu'aux personnages.
A ce titre, Blazcowicz est transparent juste ce qu'il faut, l'essentiel demeurant l'immersion dans toute une palette de situations savoureuses. Et si *RTCW* n'évite pas l'écueil du déjà-vu, c'est pour mieux se poser en compilation de bonnes idées, en somme de toute une sous-culture jubilatoire, qu'elle soit littéraire, cinématographique ou ludique. De quoi composer un FPS des plus dense !

Gauchers : le jeu propose toute une palette de configurations différentes pour les boutons du pad. Même les gauchers n'ont pas été oubliés.

PREVIEW LIVE

O rage ! O désespoir ! Il ne nous a pas été possible de tester à temps les modes *Live* du jeu. Quand on sait que, hormis la coopération, il n'existe aucun multijoueur en écran splitté, il nous est donc difficile de traiter le sujet dans ce numéro. Pour autant, les vieux briscards du PC esquisseront un sourire à la lecture de cet article, eux qui savent à quel point le multi peut être important dans *RTCW*. Même si, sur Xbox, le nombre de joueurs est revu à la baisse, jusqu'à 16 maximum, on peut décemment espérer des challenges à la hauteur du titre sur PC. Les maps devraient donc se concentrer sur deux types d'épreuves différentes : la capture de zones précises, ou l'accomplissement de certains objectifs scénarisés. Comme vous le devinez, le jeu en équipe sera à l'honneur, d'autant qu'il sera possible pour chacun d'endosser des rôles et des grades distincts. Voilà qui devrait donner tout son sens à la communication vocale du *Live* !



Ces nazis semblent prêts à tout pour tenir leur position !



Cet artificier pose une bombe pendant que son collègue le couvre.

Le mode Coopératif, le seul présenté en écran splitté.

Une plage, sans Di Caprio ni Ledoyen.



Les niveaux souterrains sont très sombres. Mieux vaut monter le gamma du jeu.

Ce n'est pas très prudent de tourner le dos à un GI énervé !

« Les ennemis comptent parmi les plus retors et les plus mémorables de l'histoire du jeu vidéo. »

A l'origine, sur PC, *RTCW* débutait et s'achevait dans le fameux château. A cette structure efficace, les développeurs de *Tides of War* ont ajouté un prologue. Alors que les aventures précédant l'arrivée à Wolfenstein étaient jusqu'à présent suggérées, on est désormais amené à les jouer sous le soleil brûlant du Moyen-Orient. Si l'on considère le level design du jeu comme l'une de ses grandes forces, ce nouveau chapitre peut malheureusement sembler un peu faiblard... On s'y perd un peu, quelques événements paraissent trop scriptés, et, pire encore, on y découvre l'existence du surnaturel bien trop tôt ! Mais en voudra-t-on pour autant à ces quelques niveaux de s'ajouter à une durée de vie un peu chiche ? Pourtant, si l'aventure solo ne dépasse toujours pas les 12 heures, *RTCW* n'en demeure pas moins l'un des meilleurs FPS du moment, prologue ou pas. Ceci grâce à un sens du rythme que peu de jeux du même genre peuvent se permettre d'arborer. Même si l'eau a coulé sous les ponts du Rhin depuis la sortie PC, rares sont les Doom-like à pouvoir prétendre à une telle réussite, encore que la Xbox puisse se féliciter de posséder *Halo*, l'un des « *happy few* » propres à dépasser *RTCW* en qualité et en ambition. Ainsi, *Tides of War* nous offre un contenu ludique à l'égal de son *melting pot* thématique. Les environnements abondent, depuis le superbe château jusqu'à des bases high tech, en passant par des ruines hantées, des villages allemands et des extérieurs glacés. Pas moins de 8 chapitres et 32 niveaux pour une absence totale de remplissage ! Les challenges sont constamment renouvelés, les scripts, à l'exception du prologue, sont spectaculaires sans paraître téléphonés, et les ennemis comptent parmi les plus retors et les plus mémorables de l'histoire du jeu vidéo. Mieux encore, *RTCW* se permet de jongler autant avec les thèmes qu'avec les genres ludiques, en associant tour à tour au FPS des enjeux empruntés aux titres d'infiltration et au *survival horror*. »

Réalisme : même s'il peut sembler assez parent, *RTCW* s'éloigne tout de même sérieusement du réalisme affiché par *Medal of Honor*. La suite tient plus de l'affinité personnelle...

↑ Ce tireur embusqué ne connaît vraisemblablement pas la blague de l'arroseur arrosé.

LES NOUVEAUTES

Pour ceux qui auraient joué à la version PC, l'achat de *Tides of War* ne s'impose pas franchement. Outre le nouveau prologue, on ne trouve en guise de nouveautés que l'ajout d'un shotgun aux armes d'origine, ainsi que quelques nouveaux ennemis. Reste la coopération, qui, même s'il s'agit d'un bonus pas forcément très bien intégré, saura peut-être amuser les vétérans du solo.



↑ Il n'est pas très raisonnable de s'exposer ainsi à découvert.

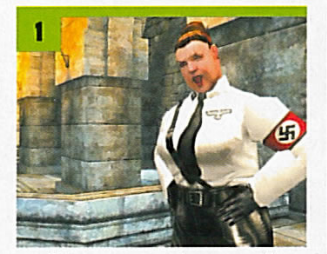
« Quasi parfait dans son déroulement, *RTCW* n'innove pourtant jamais vraiment. »

Si on est encore loin de *Splinter Cell*, *RTCW* n'en impose pas moins un minimum de prudence face aux forces ennemies. Autant dire tout de suite que les affrontements sont durs, très durs ! Même s'il faut généralement un bon chargeur pour vous mettre HS en difficulté normale, les ennemis n'hésiteront pas à dépenser les balles sans compter. Dans certains lieux où la moindre alarme déclenchée signifie l'arrivée inopportune de tout un bataillon, on prend donc soin d'avancer à pas de loup. Le temps de désapprendre les règles élémentaires du bourrinage propres aux FPS, on se surprend à utiliser son couteau, à avancer accroupi, voire à chercher les chemins alternatifs, dont le jeu ne manque jamais. Et juste lorsqu'on commence à retrouver les vieux réflexes de Sam Fisher, l'aventure vous envoie dans un véritable théâtre de guerre bien violent, voire dans une crypte hantée par des créatures qui n'auront que faire de vos manières subtiles ! S'il est difficile de prétendre que *RTCW* atteint dans ses tableaux les plus horrifiques le niveau de trouille d'un *Silent Hill 2*, force est de reconnaître qu'il parvient à instaurer un climat digne des vieux films de la Hammer et autres classiques de l'horreur. C'est là une bonne partie du charme du jeu, ça et l'excellent level design dont nous parlions précédemment. Dans *RTCW*, on ne bloque quasiment jamais, et les aventures et les challenges se succèdent à un rythme effréné. Evidemment, dans les sujets abordés comme dans l'interactivité proposée, on a déjà vu tout ça ailleurs. Et aujourd'hui plus encore qu'il y a un an et demi, lors de la sortie PC. Mémorable dans ses péripéties, quasi parfait dans son déroulement, *RTCW* n'innove pourtant jamais vraiment, se contentant de porter à leur apogée les bonnes idées des autres. Ce n'est déjà pas si mal !

Secrets : le jeu recèle tout un tas de petites cachettes et des trésors de valeur. Aucune incidence directe sur l'aventure elle-même, mais c'est tout de même rigolo à chercher.



Contraires aux vrais salauds historiques (quoique...), ceux de *Tides of War* affichent des airs évidents de série B.



Cette matrone est la responsable de la Division SS du Paranormal.



A la tête du projet des super-soldats, ce vieillard sadique.



Pas le temps de batifoler ici, les filles sont trop dangereuses.



Le boss final, aussi bête que brutal. Et il a des tas d'alliés surnaturels...



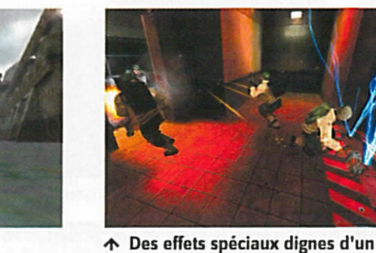
Face au surnaturel, rien de mieux qu'une bonne grenade.



Pour couvrir une ville en guerre, on n'est pas trop de deux.



Réchauffons-nous, le fond de l'air est frais...



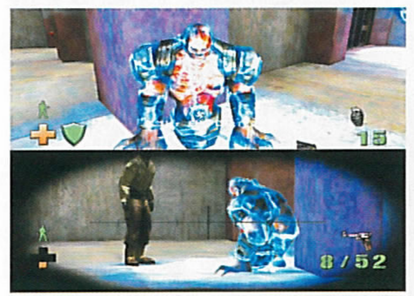
La guerre, c'est très salissant pour les treillis.

Des effets spéciaux dignes d'un épisode de *Buffy* !

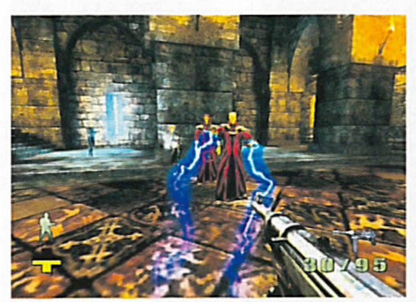
« Cette IA, jadis révolutionnaire sur PC, demeure, aujourd'hui encore, aussi impressionnante que rare. »

Si, dans *RTCW*, l'immersion tient beaucoup au rythme, elle achève de s'imposer grâce à un véritable sentiment de vie propre à chaque environnement. Dans les villages, à l'approche des fenêtres, on entend souvent les habitants dialoguer entre eux. De même, il suffira de s'approcher prudemment de deux gardes pendant leur service pour les surprendre en pleine discussion. Mais plus encore que tous ces scripts sympathiques, c'est l'incroyable IA du jeu qui force le respect. Certes, on n'est pas dans *Halo*, mais ce dernier mis à part, on a rarement vu des ennemis plus retors, et surtout plus autonomes. Lancez leur une grenade trop longtemps avant sa détonation, et ils fileront se mettre à l'abri. Révélez votre position, et ils tenteront de vous contourner, quand ils ne resteront pas eux-mêmes bien planqués, dans l'attente d'un faux pas de votre part. A votre poursuite, ils prendront aussi gaillardement que vous les échelles, et à la moindre menace, ils n'hésiteront pas à déclencher l'alarme. Cette IA, jadis révolutionnaire sur PC, demeure, aujourd'hui encore, aussi impressionnante que rare. Seuls les ennemis surnaturels, moins tactiques, en sont un peu plus démunis, ce qui rend ces niveaux moins excitants à rejouer. De même, les boss, aussi puissants soient-ils, ne valent que rarement un bon affrontement avec une poignée de commandos de Himmler. En fait, les ennemis humains sont si retors qu'on appréciera particulièrement de les affronter en coopération, dans un mode inédit. Une idée savoureuse, mais un peu anecdotique dans sa réalisation. Les niveaux de *RTCW* étant désespérément conçu pour un joueur unique, on ne retrouve que rarement le plaisir qu'on avait pu ressentir dans *Halo* ou dans *Timesplitters 2*, et il n'est même pas possible de sauvegarder, seulement de reprendre des niveaux déjà achevés dans le mode solo. Décidément, dans *RTCW*, c'est bien vous seul contre toute l'armée allemande !

Projets : le quatrième *Indiana Jones* est toujours en pré-production... Cette arlésienne verra-t-elle vraiment le jour ? On ne sait pas si les nazis joueront encore le rôle des *bad guys*.



Pour abattre un super-soldat, il vaut mieux s'y mettre à deux en coopératif.



Ces prêtres zombies peuvent faire jaillir des éclairs de leurs doigts.



Ces super-soldats cul-de-jatte sont assez habiles pour vous sauter à la gorge.

Pour détruire ces morts-vivants, il suffit d'une balle dans la tête.

RTCW demeure un portage fidèle de la version PC, si l'on excepte quelques petits ajouts mentionnés, à l'intérêt plus approximatifs : un prologue moins réussi, et un mode Coopération un peu plaqué. Fidèle, définitivement, jusqu'au design très particulier du jeu, plus largement inspiré par le cinéma de genre que par la fidélité historique. Ainsi, *RTCW* possède une palette de couleurs, une lumière si particulière qu'elle impose d'emblée sa patte visuelle. En termes de qualité graphique, cette version Xbox n'a guère à rougir de son grand frère micro-informatique. Le moteur 3D, optimisé à partir de la vénérable technologie de *Quake 3*, affiche sans complexe une finesse très satisfaisante, sans trop d'aliasing, et surtout des textures souvent formidables. Non, si l'on devait faire la fine bouche, ce serait surtout face aux animations, qui manquent singulièrement de naturel. Certes, les ennemis sont prompts aux manœuvres les plus retorses, mais malheureusement pas de la manière la plus souple qui soit ! De même, en Coopération, on appréciera assez peu de ne rien voir des gestes de son coéquipier : celui-ci restera tristement statique à l'écran, là où votre partenaire de jeu s'obstinera de son côté à donner des coups de pied dans les airs ! On regrettera également quelques ralentissements, surtout lors de certains déchaînements d'effets spéciaux et autres explosions, mais aussi dans des scènes plus calmes, au contact de décors un peu trop chargés. Quelques bémols qui viennent à peine entacher une expérience ludique par ailleurs exemplaire. Alors, *RTCW*, un titre vraiment incontournable ? En marge d'un mode solo vraiment excitant et de ces quelques bémols, le verdict définitif dépendra essentiellement de la jouabilité sur le *Live*, une option qui, si elle s'avère réussie, pourrait bien escamoter *Unreal Championship* dans le cœur de bien des joueurs !

L'ARSENAL D'UN HEROS

Tides of War propose un large choix d'armes, des plus historiques aux plus délirantes. Petite sélection très partielle.



Ce fusil d'assaut équipé d'une lunette de tir vous sera bien utile face aux SS des derniers niveaux.

Le panzerfaust n'est autre qu'un bazooka bien pratique face aux blindés, aux boss et aux super-soldats.

Cette mitraillette très spéciale est équipée d'un silencieux. Une efficacité mortelle alliée à une grande discrétion.

La Venom est une mitrailleuse expérimentale qu'on préfère voir entre ses mains, plutôt qu'entre celles de l'ennemi.

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Des environnements très réussis, même si les extérieurs sont parfois un peu moins convaincants.

SON
En 5.1, avec une gestion des canaux optimale. Très spectaculaire dans les scènes mouvementées !

JOUABILITE
Une prise en main idéale, héritée de *Halo*. Ce n'est pas un clavier et une souris, mais on s'en approche.

DUREE DE VIE
Environ 12 h pour l'aventure solo, ce qui débloque *Wolfenstein 3D*. Sympa, mais on attend le *Live* !

INDIANA
+ Le retour de la grande aventure !
+ Des challenges variés.
+ L'IA des ennemis humains.

ED WOOD
- Des ralentissements.
- L'IA des monstres, moins surprenante.
- Hors coop, pas de multi en écran partagé.

EN RESUME
***RTCW* reste une référence, tous supports confondus. Si l'on peut déplorer des défauts techniques, il s'impose néanmoins sur le podium de la Xbox, à l'ombre de *Halo*.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

17 / 20

Sauvegardes : même si le jeu dispose de checkpoints réguliers, il est également possible de sauvegarder où l'on veut en passant par le menu.

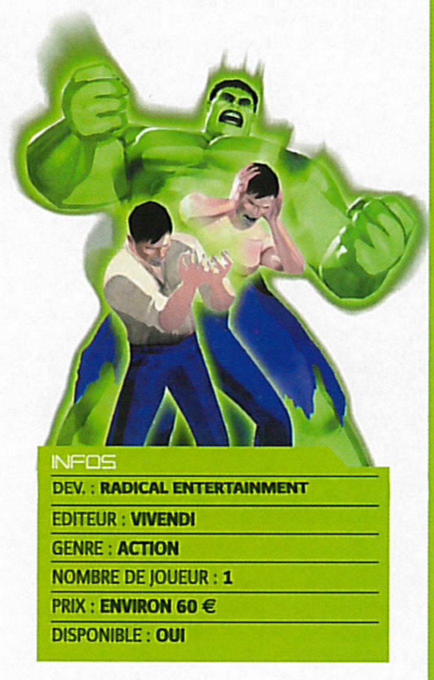
Vert de rage, Hulk fait un détour remarqué sur Xbox avant d'exploser sur grand écran !

THE HULK

KEEM



Etre au mauvais endroit, au mauvais moment... Telle semble être la devise de tous les super-héros issus de l'univers Marvel à en croire leur esprit torturé et leur incroyable malchance. Le mois dernier, on apprenait que les chercheurs responsables du squelette en adamantium de Wolverine lui avaient injecté un virus mortel. Cette fois-ci, c'est au tour du géant vert d'être la proie de malhonnêtes savants. Trahi par ses pairs, Bruce Banner a engendré malgré lui une véritable armée de monstres. Les irradiations gamma dont il fut victime ont été récupérées et injectées dans le corps d'autres individus. Tout au long de l'aventure, il sera confronté à des abominations génétiques en tout genre. L'armée est aussi de la partie. Elle met tout en œuvre pour en finir une bonne fois pour toutes avec notre Dr Jekyll & M. Hyde des temps modernes. Survivre et remettre de l'ordre dans ce capharnaüm, tel est l'objectif premier de notre héros sur une vingtaine de niveaux. Alternant beat'em all pur et phases d'infiltration, le soft se révèle assez agréable dans l'ensemble, tant au niveau de la forme que du fond. Le rendu visuel de qualité et la mise en scène générale siéent parfaitement au sujet qui rend hommage tout aussi bien aux comics originaux qu'aux images de synthèse issues du film de Ang Lee. Le concept de dualité omniprésent dans la bande dessinée est aussi parfaitement retranscrit ici. Que ce soit pendant les cinématiques dans lesquelles est présenté Bruce Banner face à son incroyable *alter ego* ou le déroulement même du jeu, mélange de furtivité (Banner) et d'action non-stop (Hulk). Le tout reste fidèle au possible. Hélas, ces deux phases de jeu n'ont pas bénéficié du même traitement de faveur. Si l'on prend vite goût au gameplay bourrin de l'ami Hulk, l'infiltration selon Banner nous apparaît plutôt fade, sans saveur. Bien que la palette de coups du mastodonte radioactif soit assez limitée, on prend vraiment plaisir à tout détruire. L'interaction accrue avec les éléments du décor accentue d'autant plus ce plaisir de jouer. Ceci couplé aux très bonnes vibrations induites par le pad ainsi qu'à l'excellente tenue de l'animation du colosse de jade, on s'y croirait ! »



INFOS

DEV. : **RADICAL ENTERTAINMENT**

EDITEUR : **VIVENDI**

GENRE : **ACTION**

NOMBRE DE JOUEUR : **1**

PRIX : **ENVIRON 60 €**

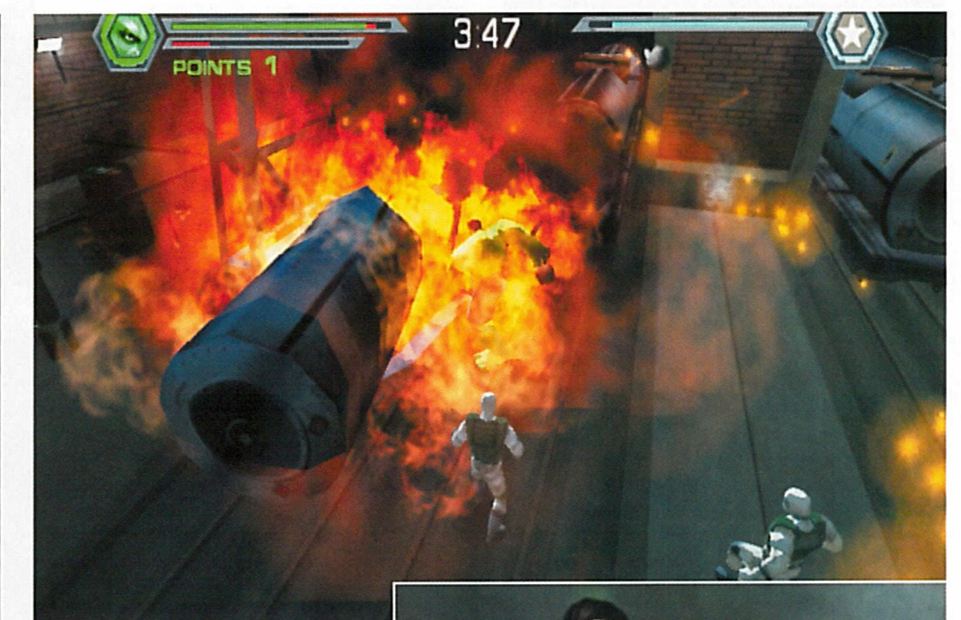
DISPONIBLE : **OUI**

Doublage : en VO, certains acteurs du film ont prêté leur voix aux personnages du jeu. Notons, par exemple, la participation d'Eric Bana (Bruce Banner) qui double... Bruce Banner !

ENTER THE HULK

A l'instar de *Enter the Matrix*, où l'on pouvait pirater la matrice grâce à des éléments disséminés dans le jeu et les films, *The Hulk* propose une certaine interactivité entre les deux médias que sont le cinéma et le jeu vidéo. En effet, il semblerait que certains éléments du film d'Ang Lee soient indispensables afin de trouver des codes à entrer dans les ordinateurs présents dans le soft. Ces codes permettraient de débloquer diverses astuces, voire de relancer l'intérêt du jeu lors de phases inédites !





En mode Destruction, comme le nom l'indique, il faudra... tout détruire !

Bon point : durant les cinématiques, Eric « Bruce Banner » Bana est très reconnaissable en cel shading.

Quand Hulk fait exploser sa barre de rage, mieux vaut ne pas se trouver dans les parages.



Une fois que Hulk est totalement énervé, il entre dans un mode proche du Berserk.

Maintenant, le tableau se ternit d'un coup quand il s'agit de manier Bruce Banner. D'une part, les possibilités sont trop peu nombreuses et, d'autre part, les caméras sont si mal placées qu'il devient extrêmement difficile de bien se positionner par rapport aux ennemis. D'autant plus qu'on ne peut les contrôler. D'un autre côté, l'IA des adversaires frise le zéro pointé, il suffit de courir se cacher derrière des cartons pour que les sentinelles cessent de vous chercher. Aberrant. Mais le comble vient des importantes saccades survenant durant ces phases de jeu, un scandale ! Malgré ces légers défauts, *The Hulk* parvient à convaincre grâce notamment à une représentation fidèle du comics mais aussi et surtout, parce qu'il remplit parfaitement son rôle clé : l'exutoire. D'ailleurs, personne n'a jamais demandé à Hulk d'être raffiné...



GRAPHISME
Excellent cel shading, animation exemplaire. Carton rouge pour les ralentissements et les caméras.

SON
Doublage français et bande-son satisfaisants en 5.1. Les bruitages traduisent la violence avec punch.

JOUABILITE
Un gros bémol concernant les phases d'infiltration durant lesquelles la discrétion est à revoir.

DUREE DE VIE
Le jeu est assez court (moins de 10 heures) mais de nombreux bonus sont à débloquer pour les plus accro.

INCREDIBLE
+ Ensemble visuel quasi nickel.
+ Très fidèle au comics.
+ Un bon Hulk'em all !

INCREDULE
- Un brin répétitif à la longue.
- Gros problème de caméras.
- Des saccades malvenues.

EN RESUME
The Hulk **est tout simplement jouissif et prouve que les adaptations de comics en jeu vidéo, jeux de baston mis à part, peuvent s'avérer être d'excellentes surprises.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

14/20

Interactivité : l'un des codes Universal à entrer dans le jeu est **TRUBLVR**. Il permet de débloquer la totalité des niveaux. A vous de trouver les autres. Un conseil : allez voir le film !

↑ Les effets de particules sont plutôt saisissants.



Activision nous propose la glisse comme nous ne l'avions jamais vue sur console...

WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY

THOMAS LAVIOLETTE

Voici un jeu qui arrive à point : les premières chaleurs se font ressentir, l'été approche, et une seule envie sommeille en nous : aller se détendre près de l'eau. Et pourquoi ne pas en profiter pour découvrir un sport qui monte depuis quelques années ?



Le wakeboard vous propose d'allier les sensations de glisse du ski nautique aux principes et figures tirées du snowboard. Glissez vos pieds dans les fixations, faites démarrer le bateau, et laissez-vous tirer. Se servir du sillage pour décoller dans les airs est le principe de base de ce sport, mais les plus entreprenants utiliseront intelligemment le terrain mis à leur disposition pour exécuter de nouvelles figures. Et cela tombe plutôt bien, car le soft vous propose de vous glisser dans la combinaison des 7 wakeboardeurs en vogue. Nous retrouvons bien entendu la star incontournable de ce sport : Shaun Murray. Mais les autres protagonistes (Cobe Mikacich, Collin Wright, Dallas Friday, Darin Shapiro, Parks Bonifay et Tara Hamilton) ont tous eux aussi leurs points forts, ainsi que leurs tricks fétiches. Concrètement, la maniabilité est très fidèle à ce que l'on connaît déjà de la gamme O2.



Ainsi, un bouton sert à sauter, tandis que les trois autres sont répartis entre les grinds (glisser sur un rail), les grabs (attraper sa planche lors d'un saut) et les figures. Le but est d'essayer de mixer au maximum ces trois combinaisons dans l'espoir d'effectuer le plus gros combo possible, pour acquérir un maximum de points. Graphiquement, le jeu est plutôt bluffant : les différents mouvements sont reproduits à la perfection, la modélisation de l'eau et du sillage du bateau sont impressionnants. Même si parfois les décors sont un peu vides et que votre joueur »



INFOS

DEVELOPPEUR : **SHABA GAMES**
EDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **SPORT**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**



Trop facile ! Fred clame haut et fort que le wakeboard est trop facile. Il préfère le wakesurf, qui est la même chose, mais sans fixations. Attends qu'on te présente Shaun pour qu'il t'explique...



COOPERATION

Shaun Murray vous propose 4 modes multijoueur : le Tug O' War, où vous devrez battre en temps réel votre adversaire ; le Trick Attack, où vous disposez de deux minutes pour faire un meilleur score que votre collègue ; le Horse, où vous devez faire un maximum de points l'un après l'autre sur la même aire de jeu. Mais le mode Co-Op est vraiment le plus intéressant : il faut y jouer à deux, l'un au volant du bateau, l'autre sur le wakeboard. Il devient alors plus aisé de trouver des passages secrets ou des rails cachés. Une bonne idée, innovante et amusante.



Attention à ne pas vous emmêler les pinceaux...



Le mode Co-Op. Enfin un mode Deux joueurs qui tient la route.



C'est glauque et sale, mais idéal pour le wakeboard.



Il est possible de faire des manuals. Pratique pour lier les figures.



Plus vous maintenez une figure, plus elle vous donnera des points.



Profitez de cette tempête diluvienne pour jouer au cœur de la ville !



Même si les décors sont vastes, il faut avouer qu'ils sont assez vides.

semble mal s'intégrer à l'eau, l'ensemble est joli à regarder et convaincant. Un effort a été fait pour pouvoir naviguer à travers les 9 étendues d'eau proposées. Ainsi, les objectifs de chaque monde sont répartis en 3 catégories. Les challenges qui regroupent les petits jeux allant de la course de bateau à la recherche d'étoiles déposées un peu partout dans l'aire de glisse, en passant par une liste de tricks imposés en un temps limité. En plus, il faudra franchir des gaps dont on trouvera la liste dans la map et des « objectifs groove » qui vous indiquent les scores à atteindre et les grinds à effectuer. Bien sûr, une fois les niveaux débloqués, vous pourrez y revenir sans la pression de la compétition et même y jouer à deux. En effet, même si le mode Deux joueurs est désespérément classique, une nouveauté arrive : la coopération ! Vous pourrez parcourir le jeu en binôme : un joueur qui pilote le bateau et l'autre qui *ride* derrière. Une innovation amusante, mais qui ne remplacera pas le vrai mode Carrière sur la durée. Au final, *Wakeboarding Unleashed* se révèle être fort sympathique, plutôt bien réalisé et très distrayant à 1 ou à 2 joueurs.



XBOX VERDICT

GRAPHISME
Une fois le tout en mouvement, l'ensemble visuel est épatant, malgré quelques bugs désolants.

SON
Les effets présents manquent un peu de puissance pour être convainquants.

JOUABILITE
La prise en main est immédiate pour les habitués mais les néophytes s'y feront aussi.

DUREE DE VIE
Malgré des efforts, la difficulté de certains challenges risque d'en rebuter quelques-uns.



TRICK
+ Un nouveau sport sur console.
+ Jouabilité semblable à celle de la gamme.
+ Mode Coop original et amusant.

THREAT
- Certains challenges trop durs.
- Quelques bugs de collision.
- Lassant à la longue.

EN RESUME
Unleashed Wakeboarding apporte son lot de nouveautés. On y retrouve le fun qui nous avait fait aimer *Tony Hawk*, mais des détails sont à régler pour en faire un hit.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20

Son : comme dans tous les jeux de la gamme O2, il vous sera possible de choisir les musiques qui passeront lors de vos parties, et ce dans un panel riche et varié.



La F1 n'est pas un sport bien représenté sur Xbox. Hélas, ce n'est pas celui-ci qui changera la donne.

F1 CAREER CHALLENGE

TECKOS

L'enthousiasme est de mise ! Car évoluer parmi les grands noms de la F1 est sûrement un fantasme de tout fan de ce sport. L'argent, la gloire, les pubs, les *pit babes*... Stop ! Désolé de vous faire déchanter, mais ce n'est pas pour cette fois-ci. Pourtant, *F1 Career Challenge* s'y emploie en permettant au joueur, et c'est une première, de courir quatre saisons (de 1999 à 2002) du Championnat du Monde. Tous les pilotes, toutes les écuries et tous les circuits de ces quatre dernières années figurent ainsi dans le jeu. Le joueur, sous son propre nom, commence en bas de l'échelle (chez Prost GP, Minardi ou Sauber). Ensuite, en fonction de ses résultats et de sa réputation, il pourra en changer et peut-être finir dans une prestigieuse écurie. Bref, le concept est des plus séduisants, voire novateur pour le genre F1. Hélas, EA Sports est loin d'avoir inventé la roue avec *F1 Career Challenge*, qui n'est finalement qu'une compilation de données achetées à prix d'or pendant des années auprès de la FIA. En témoigne le moteur graphique, repris à l'identique de *F1 2002*. Amortissement et rentabilité ne sont pas de vains mots, il faut croire. Soit. Passons car le reste est loin d'être défendable et ne trouve aucune justification économique. Déjà, le manque de réalisme se fait douloureusement sentir. Il est plus difficile de piloter un kart, c'est dire... De plus, inutile de chercher les paramètres de réalisme, il n'y en a pas. Le jeu se permet par ailleurs une « aide » dont l'on se passerait bien : les F1 cessent d'accélérer dès que l'on tourne légèrement. Super pour négocier les courbes rapides ! Tant pis pour les belles trajectoires et il faut donc se contenter d'un pilotage « arcade » parmi des concurrents complètement neuneu. L'IA se révèle en effet complètement fantaisiste. Ricardo Zonta sur un podium ? Le pilote lui-même ne l'a certainement jamais envisagé, même pas en rêve. Dans *F1 CC*, ça arrive. Comme il arrive que l'on mette deux secondes à Schumi en qualif'. Du coup, les courses sont un foutoir innommable. Les concurrents à l'arrêt sont légion, transformant le pilotage en une épreuve d'esquive. Et bien sûr, aucune signalisation ne vient vous prévenir alors que vous déboulez à 320 Km/h. Lamentable. Mais il y a encore plus rageant : la difficulté à deux vitesses ou, plutôt, les pratiques fallacieuses du jeu. Imaginez que vous mettiez 1.5 secondes en qualif' au second pilote et que vous partiez en pole. Au bout du second tour, vous avez quelque chose comme 7 secondes d'avance. Et bien, à la faveur d'un arrêt au stand parfait (voir encadré), vous finissez la course en 6e position sans pouvoir rattraper les autres pilotes qui eux aussi ont fait un arrêt. Il n'y a aucune énigme mathématique : les concurrents sont tout simplement plus rapides en course qu'en qualification ! Et l'on ne parle pas des ravitaillements fictifs. Véridique ! Pour ajouter encore à la frustration d'un tel manque de fair-play, le jeu s'évertue à vous mettre des bâtons dans les roues avec des départs anticipés totalement imaginaires et sanctionnés d'un Stop and Go ou encore en bloquant des rapports de vitesse. Bref, si la Formule 1 est vraiment votre dada, ne misez pas sur *F1 Career Challenge*. A moins bien sûr d'être myope et peu exigeant, n'avoir jamais joué à un jeu de F1 auparavant et être très bon perdant... Ça fait beaucoup.



↑ **La PSone aurait fait aussi bien. Admirez les magnifiques textures.**



↑ **Le comportement sous la pluie ne change pas beaucoup par rapport au sec.**

INFOS

DEVELOPPEUR : **EA**
EDITEUR : **EA**
GENRE : **COURSE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Optimisation : pour éviter de perdre bêtement de précieuses secondes dans les stands, achetez l'arrêt parfait pour 30 points. On peut vous l'assurer, ce n'est pas du luxe.

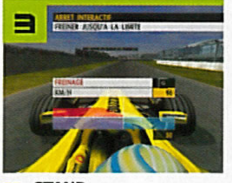


STAND A MERGUEZ

Chaque course comporte un arrêt au stand obligatoire. Hélas, il est impossible de définir la stratégie avant la course, ni de déterminer la quantité d'essence et tout le toutim. Il se peut donc que vous ayez à faire un arrêt au second tour alors que la course en comporte 7 et que les gommes ne sont pas encore usées. Quelle stratégie ! Par ailleurs, si vous entrez aux stands pour ravitailler et que vous avez un ennui mécanique, sachez qu'il ne sera pas réglé. Il faut donc retourner au stand le tour suivant. Merci les mécanos.

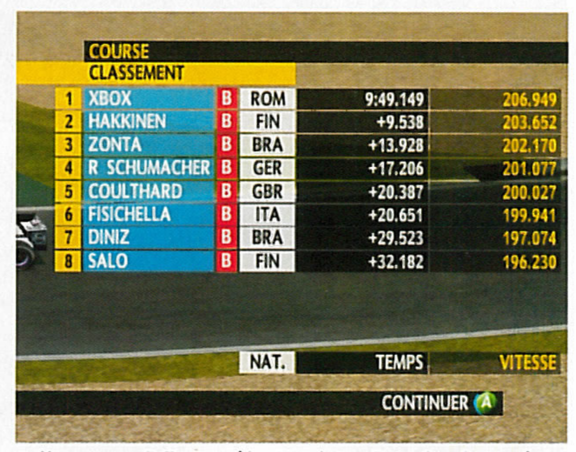


REGLAGES
Trois réglages en tout et pour tout ! Voilà ce que vous pouvez gérer avant la course.



SHOPPING
Par contre, vous pouvez vous acheter une nouvelle *pit babe* ou changer de casque...

STAND
Le prétexte aux arrêts forcés : des manœuvres pénibles et coûteuses en temps.



Vous avez vu, R. Zonta est bien 3e et c'est un Roumain qui a gagné.



Un virage lent. Grâce à la fantastique IA, on a l'impression d'être sur le périph' à 8h du mat'.



On sent les centaines d'heures de bêta test sur ce jeu.



Le seul moment de gloire... Remporter le Championnat n'apporte en effet rien !



GRAPHISME
Aucune amélioration notable depuis *F1 2002*. De qui se moque-t-on ? La Xbox est capable de bien mieux.

SON
Les quelque 700 bourrins se font sentir. Mais c'est bien tout. Les commentaires sont lamentables.

JOUABILITE
Il suffit « juste » de quelques heures de pratique avant de trouver les bonnes trajectoires.

DUREE DE VIE
Des cartes à collectionner et quatre saisons à courir. Dommage car il manque un bon jeu à la base.

CARRIERE
+ La possibilité de jouer les 4 saisons (tous les circuits et écuries) est appréciable.
+ Mettre deux secondes à Schumi...

MISERE
- Réalisation sans panache
- Peu d'options et donc très incomplet.
- Le « portenawak » systématique en course.

EN RESUME
Une énorme déception, tant d'un point de vue technique qu'au niveau conceptuel. Les aberrations se succèdent pour faire de ce titre une expérience frustrante.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT
5 / 20

Optimisation bis : pour éviter de perdre bêtement de précieux euros dans un jeu de course, évitez d'acheter celui-ci. On peut vous l'assurer : si vous êtes un véritable amateur de F1, vous vous en mordrez les doigts.



Quand la révolution se fait à reculons, il est temps de battre en retraite...

RED FACTION 2

STEPH

INFOS

DEV. : **OUTRAGE ENTERTAINMENT**
EDITEUR : **THQ**
GENRE : **DOOM-LIKE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 40 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Lorsque l'on possède la machine qui fait tourner le meilleur des Doom-like actuels, on en devient inévitablement plus qu'exigeant en la matière. De fait, la venue sur Xbox de *Red Faction 2*, qui en théorie intègre nombre d'éléments forts à la discipline, a de quoi rendre confiant le plus radical des excités de la gâchette. Et il y a effectivement de quoi contenter les fraggeurs de tous bords, puisque la richesse du jeu semble de nature à délivrer un titre nerveux et varié, à première vue du moins... Car il faut dire que pour ce qui est de l'esbroufe finement menée, le jeu de Volition s'y entend ! Mieux, ou pire vu la gaucherie qui l'habite, l'ensemble s'embourbe dans un plagiat fadasse de *Halo*.
Ainsi, rapidement, si ce n'est dès les premiers instants, devoir subir les affligeantes cinématiques interdit catégoriquement un semblant d'immersion dans un univers futuriste déjà mal dépeint. Qui plus est, cette caricature de scénario rentre en conflit direct avec le déroulement de l'action. Cette dernière repose avant tout sur une succession de phases de shoot excessivement violentes, où ni les éventuels schémas tactiques ni un semblant de réflexion pour progresser n'ont leur place. Dans ce registre, tout est mis à disposition pour encourager les débordements de massacres aveugles et de destructions massives. L'arsenal de poing d'abord, avec sa petite quinzaine de donneurs de morts, qui permet de fourrer au plomb, d'incendier, de sniper, d'éparpiller de diverses façons cruelles, et même de shooter à travers les parois ! De la variation de plaisirs sadiques en outre rehaussés par de nouveaux véhicules, tels le tank ou l'armure de combat. Lesquels, par leurs puissances de feu sans demi-mesure, procurent un sentiment d'omnipotençe presque coupable à mesure que les carnages urbains s'orchestrent. Ceci étant, on le sait, la largesse et la tolérance

MC Samuel : pris de nostalgie, Sam, notre responsable du DVD nous a fait profiter d'un rap douteux dont les paroles sont « *tu l'as voulu, tu l'as eu, un grand coup dans ton...* »

MOBILES MAIS PAS HABILES »

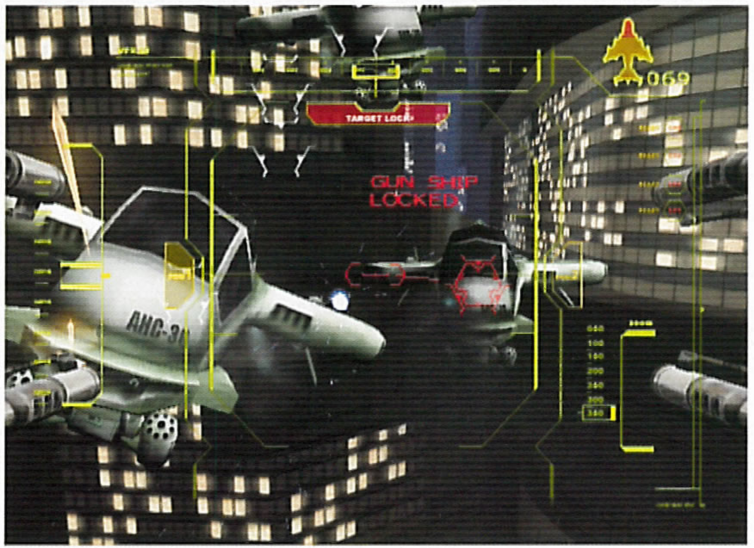
Parce qu'il n'y a pas de raison de s'ennuyer uniquement à pied, *Red Faction 2* propose une gamme de véhicules volants, terrestres et marins... Soyons honnêtes, tous ne sont pas si inintéressants que ça, et certains comme l'armure de combat ou le tank sont à la fois simples et terriblement efficaces. Cela console un peu, car pour ce qui est des phases en vaisseau ou en sous-marin, là c'est carrément mou du genou et répétitif à l'excès...



» Combat de titans en perspective face à l'armure de combat adverse.



» Flou, lent, et sans intérêt, c'est bien le niveau en sous-marin !



↑ Course-poursuite éprouvante dans la ville avec des hélicos aux trousses.



↑ Les quelques boss présents ne sont ni impressionnants ni surpuissants.



↑ Avec le blindé on peut même détruire les bouches d'incendie, génial...



↑ Le niveau de zoom du snipe n'est pas réglable, un oubli de plus.



↑ En multijoueur, les arènes sont vastes mais aussi sans fioritures.

ne suffisent pas au bonheur, et cela s'applique aussi pad en mains... C'est certain, ne pas à avoir à caler son viseur au millimètre, de même que faire le va-t-en guerre lobotomisé à travers la dizaine de niveaux linéaires, peut vite amener la lassitude, pire l'ennui total. Ce qui se produit du reste, en ceci que l'intensité inégale ressentie d'une mission à l'autre se perçoit encore plus avec des réactions adverses oscillant du réaliste à l'absurde. Ensuite, la technique qui faisait peut-être son effet en d'autres temps, sur d'autres machines, est ici largement en deçà des normes en vigueur. Visuellement, la modélisation est grossière, taillée à la hache émaillée, les textures on ne peut plus simplistes, quant aux animations soi-disant réalisées en motion capture, le doute plane encore quant à la bonne coordination motrice des modèles... Bref, il n'y a finalement que les faméliques énervés de la discipline qui s'y retrouveront le temps de finir cette aventure très éphémère. Les autres, eux, s'y perdront sans aucun doute, et ce ne sont pas les abondants modes multijoueur sans grande inventivité qui y changeront vraiment grand-chose.



XBOX VERDICT

GRAPHISME
Du dépouillé en haute résolution ça fait forcément austère, limite visuels de fond de tiroirs.

SON
Cris de douleurs et pétarades honnêtes. Pour le reste, ça frise l'arnaque.

JOUABILITE
Souple et instinctive, oui. Précise et diversifiée, certainement pas !

DUREE DE VIE
C'est relativement long et bourrin, mais bien trop creux pour y revenir en solo...

SHOOT
+ De nouveaux véhicules.
+ Certaines armes bien pensées
+ Variété des environnements.

CHUTE
- Bien trop linéaire et basique.
- L'esthétique est dépouillée.
- L'IA souvent perfectible.

EN RESUME
Il n'avait pas de grandes ambitions, et on comprend pourquoi ! Vite expédié, vite dégluti, on ne retiendra de *Red Faction 2* que son fort penchant pour le bourrinage.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

11 / 20

Rain of fire : Dans *RF2*, un ennemi en feu a entamé une danse de la pluie désordonnée sur place, en décrivant des cercles autour de son arme, ridicule et douloureux !



Les compétiteurs vous heurtent par l'arrière, comme des béliers.



Les routes sont souvent trop encombrées pour êtres franchies.



Des chauffeurs inconscients stationnent au milieu de la route.



Un *Burnout* sur deux roues ? Ça a failli être sympathique...

SPEED KINGS

DOMINIQUE MOLINARO

INFOS

DEVELOPPEUR : CLIMAX
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
PRIX : ENVIRON 30 €
DISPONIBLE : OUI

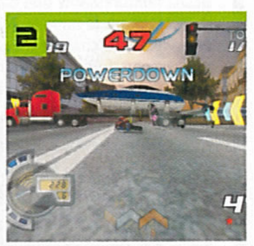
En pleine crise de la sécurité routière, Acclaim joue encore la carte chauffard. Ici, des groupes de motards s'affrontent sur la voie publique pour savoir qui est le plus rapide, qui fera le plus de figures suicidaires et surtout, qui se mangera un bon pare-choc en alu dans la tronche. Le format est assez classique. Après un permis de conduire en dix leçons très facile à obtenir, vous pouvez commencer la compétition. Les modes sont sensiblement les mêmes en solo et en multi : des courses simples, des rencontres en 3 circuits, quelques compétitions de tricks et un Grand Prix. Pour débloquer les 18 circuits et la vingtaine de bécanes, vous devez gagner le respect de vos pairs. Chez ces têtes brûlées de la grosse cylindrée, le respect est un concept à part basé sur une attitude suicidaire. Plus vous faites de dérapages, plus vous frôlez les voitures à contresens, plus vous êtes apprécié. Les wheelies, endos et autres sauts vertigineux rapportent également un boost bien utile pour accélérer. La vitesse devient alors tellement intense qu'il faut des réflexes de Jedi pour éviter les accidents, surtout quand les motos de devant provoquent des carambolages. La confusion est parfois totale : les routes foisonnent de voitures et autres camions qui surgissent à chaque coin de rue. Les chocs résultant des accidents produisent des déformations de carrosserie projetant plein de petits bouts de ferraille. Un détail qui ferait presque oublier les lacunes graphiques de ce jeu. Les textures sont pauvres mais Climax compense par un éclairage éblouissant.
On se demande pourquoi les pilotes n'ont pas de visière anti-reflets : les éclairages sont parfois tellement contrastés que l'on ne voit plus les véhicules. Eviter les voitures à contresens en temps limité tout en réalisant des tricks et en se faisant attaquer par les autres compétiteurs relève alors du miracle. Un challenge frustrant qui aurait mérité un gameplay plus affiné pour convaincre.

TRICKS ATTITUDE

Moins développés que dans MX2002, les figures semblent assez bien adaptées au challenge. En plus des départs arrêtés, wheelies et autres sauts, vous pouvez également heurter les voitures pour faire le malin. Ce n'est pas le plus spectaculaire et la manœuvre s'avère souvent aléatoire. La figure qui mérite le détour consiste à déraper sous le châssis d'un camion. Facile à réaliser, il suffit de presser le bouton Y, mais elle devient hasardeuse quand le camion se déplace.



Le surf sur moto intime le respect auprès des concurrents.



Le PowerDown, une figure spectaculaire facile à exécuter.



Les lumières chaudes et éblouissantes donnent vie au décor.



GRAPHISME
Textures pauvres (une pluie ridicule) compensées par la gestion de la vitesse et des éclairages.

SON
Du vieux hard rock tempéré par des rocks insipides semblables à la stridence d'un bruit de moteur.

JOUABILITE
Une orientation arcade qui masque un pilotage rudimentaire et de graves problèmes d'inertie.

DUREE DE VIE
Il faudra pas mal de temps pour finir les modes et le Grand Prix. Mais en aurez-vous le courage ?

MOTARD
- \+ Sensation de vitesse époustouflante.
- \+ Des circuits variés.
- \+ Quelques tricks rehaussent le plat.

CHAUFFARD
- \- Mauvaise gestion des collisions.
- \- Pilotage arcade rudimentaire.
- \- Aléas dus aux imprévus.

EN RESUME
***Speed Kings* aurait pu devenir le *Burnout* de la moto. Mais sa jouabilité pousse à conclure au contraire. Une idée sympathique encore trop fouillis.**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

6 / 20

Speed Kings est développé par Climax, *MotoGP* aussi. Alors pourquoi un tel écart de qualité ? Simple, le studio de SK est à Londres, celui de *MotoGP* à Brighton. Ce n'est pas vraiment la même équipe...



L'*Episode 2* se montrait un peu chiche en batailles à grand spectacle ? *Clone Wars* rattrape cet oubli !

CLONE WARS

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

Les déclinaisons de *Star Wars* se suivent en nombre, mais elles ne se ressemblent pas toujours. Parfois, elles n'ont même qu'assez peu de similitudes avec la double trilogie, à l'instar de *Clone Wars*. Passons sur l'argument scénaristique, qui, pour une fois, a le bon goût de ne pas reprendre un des films à la lettre, mais plutôt de prolonger les pistes lancées à la fin de l'*Episode 2*. Non, c'est plutôt sur le concept ludique que le fan de *Star Wars* risque bien de tiquer. Dans sa grande majorité, *Clone Wars* est un jeu de combat aux commandes de divers véhicules, dont une bonne tripotée de tanks et autres engins blindés. Or, on n'en interprète pas moins quasiment tous les héros du moment, depuis Mace Windu jusqu'à Obi-Wan Kenobi, en passant par l'inévitable Anakin. Sincèrement, est-ce bien le rôle d'un Jedi de jouer au petit soldat en lançant des missiles par grappes ? C'est bien là toute la schizophrénie de jeu : vouloir conjuguer les théâtres de guerre du futur avec des figures connues de la seconde trilogie. A tel point qu'en zappant les cinématiques et les musiques, on ne reconnaît plus l'univers imaginé par George Lucas que dans une poignée de missions à pied. Car au beau milieu de ces affrontements mécaniques, il arrive qu'un Jedi ait la bonne idée de descendre sur ses petites pattes, le temps d'une courte péripétie... Hélas ! Ces séquences constituent les pires du jeu, avec des animations vraiment loupées, une maniabilité très approximative et un intérêt proche de zéro. Reste les phases de véhicules, qui représentent l'essentiel de *Clone Wars*, même si elles proposent une jouabilité plus proche de celle d'un FPS que d'une simulation de tanks. On peut même faire de déplacements latéraux ! C'est d'ailleurs plutôt utile, car la grande majorité des niveaux vous propulsent en pleine guerre ouverte, de ces guerres qui mélangent allègrement des armées de fantassins, des blindés, des bipodes, des engins volants... Autant de véhicules qui passeront, le temps d'un niveau ou plus, dans vos petites mains de Jedi !

Dans *Clone Wars*, on lévite plus ou moins lentement au-dessus du sol, on vole parfois, et aussi on file comme l'éclair entre les arbres, le temps d'une course sur un scooter du futur. Vous savez, de ces scooters qui transportent avec une aisance étonnante les Siths septuagénaires ! Si l'inertie et la vitesse varient, si certaines fonctions ne sont pas toujours présentes (boost de vitesse, missiles...), la conduite demeure peu ou prou identique quels que soient les engins. C'est-à-dire qu'à une exception près, les bipodes, on pilote avec l'unique stick gauche qui contrôle tant la vitesse »

INFOS
- DEVELOPPEUR : **LUCASARTS**
- EDITEUR : **UBI SOFT**
- GENRE : **ACTION**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 8**
- PRIX : **ENVIRON 60 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

Duplicata : Fred Brunet est déjà mort une douzaine de fois, dont onze des mains mêmes de Berreb. L'avantage des clones, c'est aussi de servir de souffre-douleur. Pratique !

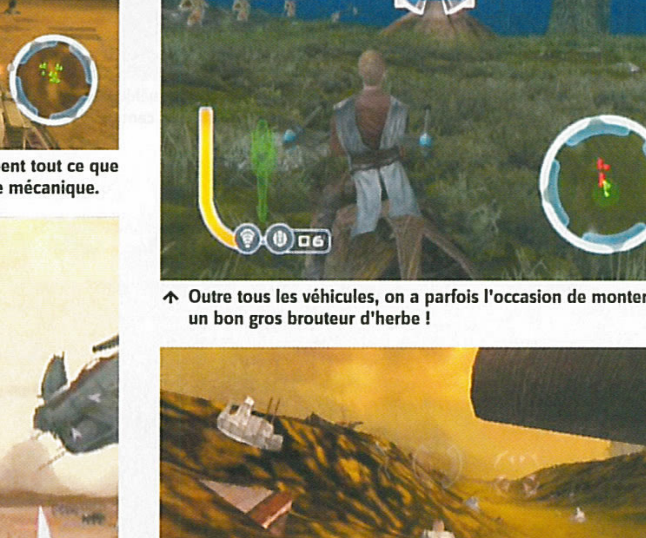




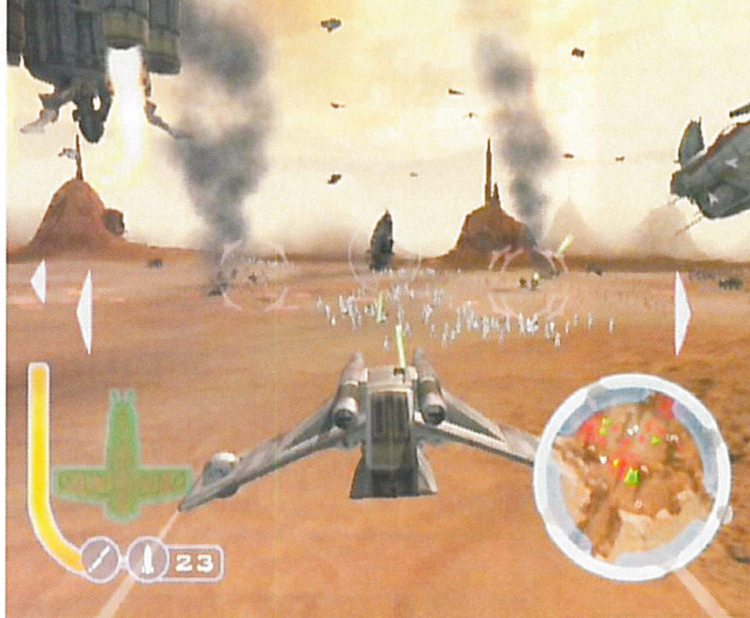
↑ On peut passer indifféremment d'une vue extérieure à une caméra subjective.



↑ Certaines batailles regroupent tout ce que *Star Wars* peut compter de mécanique.



↑ Outre tous les véhicules, on a parfois l'occasion de monter un bon gros brouteur d'herbe !



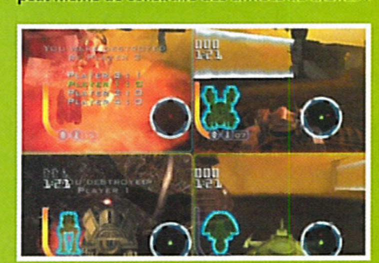
↑ Les affrontements de grande envergure réunissent des armées de fantassins et de véhicules.

↑ Ces scooters du futur sont parfaits pour une course-poursuite dans un dépotoir !

CLONE'S STORY

La guerre en multijoueur

Si la campagne solo de *Clone Wars* n'est jamais qu'un apéritif, le multi promet un intérêt et une durée de vie plus conséquents. Passons sur les Duels, de simples deathmatchs. Plus motivant, le mode Control est une sorte de King of the Hill, où l'on se bat pour la maîtrise d'une zone de la carte. Academy promet de la coopération face à des vagues d'ennemis, mais on lui préfère Conquest, un mode très excitant pour peu que le nombre de joueurs soit conséquent. Aux commandes de son engin, on y conquiert des bases avant de les fortifier en bâtissant des mitrailleuses automatiques. On peut même de construire des armées de drones !



↑ L'écran partagé ne saurait faire honneur au multi... Vive le *Live* !

que l'orientation et l'angle de visée. Bref, impossible d'aligner son arme ailleurs que dans l'axe de l'appareil ! C'est là toute la limite de *Clone Wars*, même s'il s'agit d'un parti pris qui oriente d'autant plus le jeu vers le FPS. Mais cette source de frustration s'évanouit en partie face aux challenges furieux du jeu, des enjeux militaires qui multiplient les ennemis, les explosions et le grand spectacle à l'écran. Même si les graphismes paraissent assez anguleux et les textures un peu pauvres, on n'a que peu de temps pour apprécier le paysage, tout accaparé qu'on est à multiplier les actions d'éclat. Dans son genre, *Clone Wars* est un shoot qui en donne pour son argent... Parfois au prix de quelques ralentissements, et le temps d'une campagne fort courte. A tel point qu'on peut se demander si celle-ci ne constitue pas une sorte d'amuse-gueule pour le mode multi. Mais si les parties en écran partagé à quatre peuvent amuser le curieux un court moment, seul le jeu en réseau à huit participants saura rendre honneur au vrai potentiel du titre. Avec, peut-être à la clé, un cousin pas si honteux de *Unreal Championship* ou de *MechAssault*. Alors, *Clone Wars*, prochaine star du Xbox *Live* ? Qui sait... Dès le mois prochain, nous vous en dirons plus sur le mode online prometteur du bébé de LucasArts !

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Pas très riche, même si ça reste très coloré. Le grand spectacle est préféré à la finesse du détail.

SON
Une bande en 5.1 étouffée, mais une déclinaison de musiques issues de *SW* toujours aussi efficace.

JOUABILITE
Dommage que la visée ne soit pas indépendante ! Pour le reste, c'est plutôt simple et proche d'un FPS.

DUREE DE VIE
Une demi-journée pour achever la campagne et débloquer des cartes. Un mode Multi très prometteur.

CLONE
+ Un grand nombre de véhicules.
+ Des théâtres de guerre spectaculaires.
+ Quelques options tactiques.

CLOWN
- Des ralentissements.
- Aucun contrôle de l'angle de tir.
- Les phases à pied à pleurer de rire.

EN RESUME
Un jeu spectaculaire qui ne doit pas l'essentiel de son charme à l'univers de *Star Wars*. Des lacunes rédhibitoires et une campagne trop courte, mais un multi prometteur.

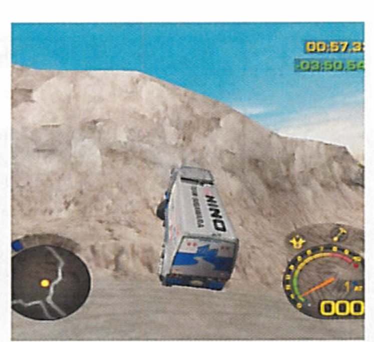
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

12 / 20

Tactique : *Clone Wars*, moins bourrin qu'il n'y paraît ? A l'occasion, il est possible de distribuer une poignée d'ordres simples et pratiques à son coéquipier durant l'action.



↑ Les replays sont ratés, un comble pour une épreuve si médiatisée !



↑ La physique des véhicules laisse perplexe, surtout celle des camions.



↑ Un concurrent : regardez-le bien, vous n'en croiserez pas souvent !



Ce titre aurait mieux fait de se perdre dans le désert... Un beau gâchis !

PARIS DAKAR 2

FRED

INFOS

- DEVELOPPEUR : **ACCLAIM**
- EDITEUR : **ACCLAIM**
- GENRE : **COURSE**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
- PRIX : **ENVIRON 60 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

Le Dakar, c'est l'une des plus belles aventures humaine et humanitaire de ces 25 dernières années... Inventé en 1979, cette course s'est vite imposée comme la reine des épreuves de Rallye Raid. Camions, motos, voitures, pilotes d'usine au budget illimité ou passionnés (presque) sans le sou, tout le monde avait sa chance pour arriver premier au Lac Rose. Les temps ont changés, la magie s'est dissipée : le Dakar est devenu une formidable pompe à fric surmédiatisée dont l'intérêt sportif s'amenuise au fil des années. Grâce (ou plutôt à cause) de sa notoriété, il fallait bien qu'un éditeur s'empare de nos rêves de sable pour les transformer en pixels aurifères. Pensez donc, avec une telle aura... Joueurs et passionnés retomberont très vite sur terre : *Paris Dakar 2* est complètement passé à côté de son sujet. Techniquement, on replonge au siècle dernier, avec une modélisation des décors et des véhicules ahurissantes de simplicité. A croire que les développeurs ont passé les dernières années dans le désert sans voir le moindre jeu vidéo ! Les 12 spéciales rivalisent en monotonie et platitude mais, malheureusement, on n'a pas le temps de s'ennuyer. Tenter de piloter correctement des engins au comportement routier plus qu'approximatif est une pénitence que ne renierait pas le plus sadique des chefs religieux. Les motos flottent sur le sable, les 4x4 souffrent au moindre écart de piste, les camions sont aussi maniables que des cars à impériale... Une drôle de manière de nous faire ressentir l'enfer de cette course.
Mais on rigole aussi, notamment lors des dépassements : un motard énervé peut avoir suffisamment de pêche pour pousser un camion dans le décor ! Incohérences physiques, plastiquement hideux... A oublier vite fait, en attendant qu'un jour justice soit rendue à cette épreuve mythique.

SATELLITE »

Deux spéciales se déroulent intégralement en hors piste. Ça a l'air difficile au premier abord, mais nous allons vous donner un truc imparable. Fixez attentivement le petit point jaune en bas à gauche et esquivez toutes les zones foncées présentes sur la carte, suivez la flèche et c'est gagné ! Pour la deuxième étape GPS, sachez qu'il faudra obligatoirement contourner la dernière dune.





↑ Ce n'est pas encore le désert : il va falloir ramer pour y arriver !

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Pas de doute, on est bien sur un émulateur PSone. Comment, c'est de la Xbox ? Sérieux ?

SON
La bande-son fait penser à du sous-Moby. Les effets sonores sont pitoyables.

JOUABILITE
C'est tellement surréaliste que ça en en devient risible. Le plus raté ? Les motos !

DUREE DE VIE
On boucle le jeu en deux heures, et on n'a pas envie d'y retourner... Pas fun en multijoueur.

SABINE
+ Trois catégories de course.
+ Les phases en GPS.
+ Plein de bugs amusants.

HOLTZ
- Obsolète techniquement.
- Modèles physiques fantaisistes.
- Spéciales inintéressantes.

EN RESUME
***Paris Dakar 2* gagne le titre peu enviable de plus mauvais jeu de course de la Xbox. Dommage qu'une si bonne licence ait été ainsi sabordée... Ça fait déjà 2 fois !**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



Dakar 2004. La prochaine édition retourne aux sources : elle partira de Paris et arrivera au Lac Rose. Pas si évident au vu des tracés retenus ces dernières années...

XHAUSTIF

Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
007 : ESPION POUR CIBLE	action	non	n°5	14/20
4X4 EVO 2	course	non	n°5	10/20
AGGRESSIVE INLINE	sport	n°8	n°7	13/20
ALL STAR BASEBALL 2003	sport	non	n°6	11/20
ATV2	course	n°11	n°13	15/20
BALDUR'S GATE	action/RPG	non	n°14	15/20
BATMAN VENGEANCE	action	non	n°2	11/20
BATTLE ENGINE AQUILA	action	n°7 et 11	n°11	13/20
BIG MUTHA TRUCKERS	action	non	n°12	13/20
BLADE 2	action	non	n°8	8/20
BLINX	action/réflexion	n°11	n°9	15/20
BLOOD OMEN 2	action/aventure	non	n°2	14/20
BLOODRAYNE	action/aventure	non	n°12	11/20
BLOODWAKE	action	n°2	n°1	11/20
BMX XXX	sport	non	n°11	11/20
BURNOUT	course	non	n°3	12/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
BURNOUT 2	course	non	n°16	15/20
CAPCOM VS SNK 2 EO	baston	non	n°13	14/20
CHASE	action	n°8 et 9	n°8	8/20
COLIN MCRAE 3	course	n°8 et 14	n°9 et 16	14/20
COUPE DU MONDE	sport	non	n°4	15/20
CRASH	action	n°4	n°3	12/20
CRASH BANDICOOT	action	n°5	n°3	13/20
CRAZY TAXI 3	action	n°7	n°7 et 16	11/20
CRIMSON SEA	action	non	n°7	12/20
DARK ANGEL	action/aventure	non	n°15	8/20
DARK SUMMIT	action	n°5	n°1	12/20
DAVID BECKHAM SOCCER	sport	non	n°4	11/20
DEADLY SKIES	action	n°4	n°2	14/20
DEATHROW	sport	n°9	n°8	8/20
DEFENDER	action	non	n°15	11/20
DOA XTREME BEACH VOLLEY	sport	non	n°14	15/20





BUFFY -
GENRE : action/aventure - TEST : n°6 - DEMO : non - VERDICT : 17/20

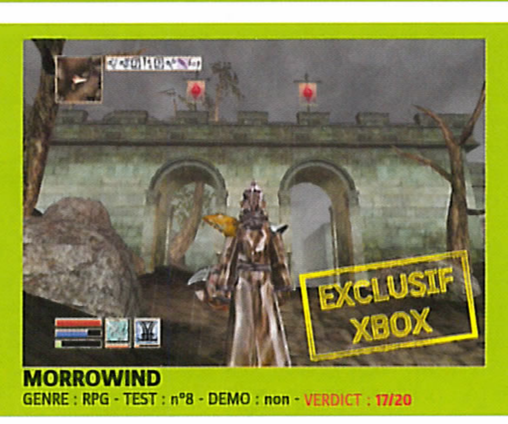


HALO
GENRE : action - TEST : n°1 - DEMO : n°4 - VERDICT : 19/20



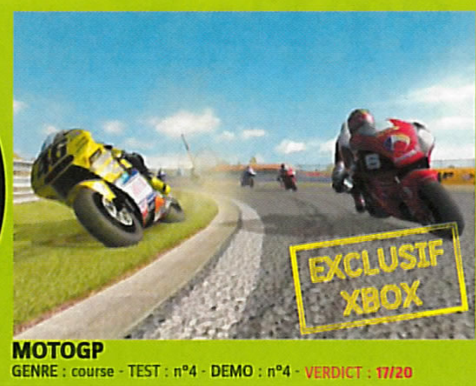


METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE
GENRE : action/stratégie - TEST : n°12 - DEMO : non - VERDICT : 17/20



MORROWIND
GENRE : RPG - TEST : n°8 - DEMO : non - VERDICT : 17/20





MOTOGP
GENRE : course - TEST : n°4 - DEMO : n°4 - VERDICT : 17/20



MOTOGP 2
GENRE : course - TEST : n°16 - DEMO : n°16 - VERDICT : 18/20

Update : les notes sont celles qui sont attribuées au moment du test, sans tenir compte des baisses de prix survenues depuis.

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
DR. MUTO	plates-formes	n°14	n°13	13/20
DYNASTY WARRIORS 3	action	non	n°9	13/20
EGGO MANIA	réflexion	non	n°8	8/20
ESPN SNOWBOARDING 2	sport	non	n°3	10/20
F1 2002	course	n°4	n°2	14/20
FIREBLADE	action	n°12	n°13	8/20
FURIOUS KARTING	course	n°10	n°11	10/20
FUZION FRENZY	action	n°1	n°1	8/20
GAUNTLET DARK LEGACY	action	non	n°6	8/20
GENMA ONIMUSHA	action/aventure	non	n°1	15/20
GHOST RECON	action/stratégie	n°11 et 14	n°10	15/20
GODZILLA	action	non	n°16	10/20
GUN METAL	action	n°6	n°4	14/20
GUN VALKYRIE	action	n°3	n°3	13/20
HARRY POTTER 2	action/aventure	non	n°10	15/20
HITMAN 2	action/aventure	n°8	n°8	14/20
INDIANA JONES	action/aventure	n°13 et 17	n°13	14/20
ISS 2	sport	non	n°3	8/20
JEDI OUTCAST	action/aventure	non	n°9	13/20
JURASSIC PARK	stratégie	n°17	n°14	13/20
KAT LA ROUGE	action	non	n°3	10/20
KELLY SLATER PRO SURFER	sport	non	n°8	15/20
KO KINGS 2002	sport	non	n°2	15/20
KUNG FU CHAOS	action	n°15 et 17	n°15	15/20
L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratégie	non	n°3	15/20
LARGO WINCH	aventure	non	n°8	10/20
LEGENDS OF WRESTLING II	baston	non	n°13	7/20
LES DEUX TOURS	action	non	n°13	14/20
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	action/aventure	non	n°8	13/20
LES SIMS	gestion	non	n°14	14/20
LOONS	action	n°10	n°7	10/20
MAD DASH RACING	course	n°1	n°1	9/20
MADDEN 2003	sport	n°9	n°7	13/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	non	n°10	13/20
MATRIX	action	non	n°16	11/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	n°12	n°7	13/20
MICRO MACHINES	course	n°10	n°10	11/20
MIKE TYSON BOXING	sport	non	n°5	8/20
MINORITY REPORT	action	non	n°16	9/20
MONOPOLY PARTY	jeu de société	non	n°11	7/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
MORTAL KOMBAT	baston	non	n°13	13/20
MYST III EXILE	aventure	non	n°8	14/20
NBA INSIDE DRIVE	sport	n°12	n°10	8/20
NBA 2K3	sport	non	n°13	13/20
NBA LIVE 2002	sport	non	n°2	14/20
NBA STREET 2	sport	non	n°16	16/20
NEED FOR SPEED 2	course	non	n°8	13/20
NHL 2K3	sport	non	n°13	15/20
NHL 2002	sport	non	n°2	14/20
NHL 2003	sport	non	n°7	13/20
NHL HITZ 2002	sport	n°1	n°2	15/20
NHL HITZ 2003	sport	non	n°9	13/20
NIGHTCASTER	action/aventure	non	n°5	11/20
OBI-WAN : STAR WARS	action/aventure	non	n°2	12/20
ODDWORLD	aventure	n°3	n°1	15/20
OUTLAW GOLF	sport	non	n°11	12/20
PHANTOM CRASH	action	non	n°12	14/20
PRISONER OF WAR	action/aventure	non	n°6	12/20
PROJECT ZERO	action/aventure	non	n°15	15/20
QUANTUM REDSHIFT	course	n°11	n°8	15/20
RALLY FUSION	course	non	n°12 et 16	13/20
RED CARD SOCCER	sport	non	n°6	10/20
REIGN OF FIRE	action	n°12	n°9	7/20
ROBOTECH BATTLECRY	action	non	n°10	14/20
ROCKY	sport	n°12	n°9	15/20
ROGER LEMERRE 2003	strategie	non	n°10	13/20
SEABLADE	action	non	n°16	12/20
SEGA GT 2002	course	n°9	n°10 et 16	13/20
SERIOUS SAM	action	non	n°10	14/20
SHADOW OF MEMORIES	aventure	non	n°7	13/20
SHREK SUPER PARTY	action	non	n°15	8/20
SILENT HILL 2	action/aventure	non	n°7	15/20
SLAM TENNIS	sport	non	n°5	12/20
SOCCER SLAM	sport	non	n°8	15/20
SPIDER-MAN	action	n°6 et 14	n°4	13/20
SPLASHDOWN	course	n°12	n°6	13/20
SPY HUNTER	action	non	n°6	7/20
SW JEDI STARFIGHTER	action	n°7	n°5	11/20
STATE OF EMERGENCY	action	non	n°15	8/20
STREET HOOPS	sport	n°6	n°8	13/20





PANZER DRAGOON ORTA -
GENRE : action - TEST : n°13 - DEMO : n°13 et 14 - VERDICT : 16/20



RACING EVOLUZIONE
GENRE : course - TEST : n°12 - DEMO : n°14 et 16 - VERDICT : 17/20

XPLOSIF ›

Tout simplement incontournables, pour peu que vous aimiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
AMPED	sport	n°2	n°1	16/20
COMMANDOS 2	stratégie	non	n°7	16/20
CONFLICT DESERT STORM	action/stratégie	n°6	n°7	16/20
DEAD TO RIGHTS	action/aventure	non	n°11	16/20
DEAD OR ALIVE 3	baston	n°3	n°1	16/20
ENCLAVE	action/aventure	n°6	n°6	16/20
FIFA 2003	sport	non	n°9	16/20
HUNTER : THE RECKONING	action	n°7	n°5	16/20
JET SET RADIO FUTURE	action	n°5	n°2	16/20
MAX PAYNE	action	n°5	n°1	16/20
MECHASSAULT	action	n°15	n°10	16/20
MEDAL OF HONOR	action	non	n°10	16/20
NBA LIVE 2003	sport	non	n°10	16/20
NBA STREET 2	sport	non	n°16	16/20

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
NFL FEVER 2003	sport	non	n°9	16/20
NFL 2K3	sport	non	n°13	16/20
007 : OPERATION NIGHTFIRE	action	non	n°10	16/20
PROJECT GOTHAM	course	n°1	n°1	16/20
RALLISPORT CHALLENGE	course	n°4	n°2 et 16	16/20
RAYMAN 3	plates-formes	non	n°14	16/20
SHENMUE II	action/aventure	n°13	n°14	16/20
SSX TRICKY	course	non	n°4	16/20
TIGER WOODS 2003	sport	n°11	n°10	17/20
TIMESPLITTERS 2	action	non	n°9	16/20
TOCA RACE DRIVER	course	n°14	n°14	16/20
TRANSWORLD SNOWBOARDING	sport	non	n°9	17/20
UNREAL CHAMPIONSHIP	action	non	n°10	16/20

Climax ***rules*** **:** placer *MotoGP 1* et *2* en Elite, ça relève de l'exploit. Tous ne peuvent hélas en dire autant.

XHAUSTIF (SUITE)

JEU	GENRE	DEMO	TEST	VERDICT
SUPERMAN	action	non	n°11	10/20
TAO FENG	baston	n°16	n°16	13/20
TAZ WANTED	action	n°7	n°6	10/20
TENNIS MASTERS SERIES 2003	sport	n°10	n°7	13/20
TERMINATOR	action	non	n°9	7/20
TEST DRIVE OVERDRIVE	course	non	n°5	9/20
TETRIS WORLD	réflexion	non	n°8	7/20
THE HOUSE OF THE DEAD 3	action	n°13	n°14	14/20
THE THING	action/aventure	non	n°7	12/20
TOEJAM & EARL III	plates-formes	n°12	n°13	11/20
TONY HAWK 3	sport	non	n°2	15/20
TONY HAWK 4	sport	non	n°10	14/20
TOTAL IMMERSION RACING	course	non	n°10	11/20
TOUR DE FRANCE	sport	non	n°5	9/20
TRANSWORLD SURF	sport	non	n°1	12/20
TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	n°10	n°10	13/20
UFC TAPOUT	baston	non	n°6	12/20
VEXX	plates-formes	13	n°14	15/20
V-RALLY 3	course	n°15	n°15	12/20
WHACKED!	action	non	n°11	8/20
WORLD RACING	course	non	n°13	14/20
WRECKLESS	action	n°2	n°2 et 16	15/20
WWE RAW	baston	non	n°8	11/20



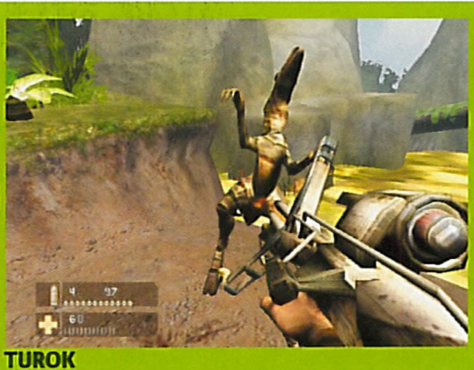


SPLINTER CELL
GENRE : stratégie - TEST : n°10 - DEMO : n°9 - VERDICT : 18/20

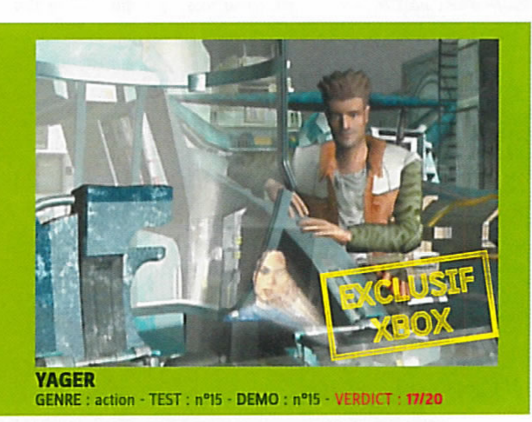


STEEL BATTALION
GENRE : simulation - TEST : n°14 - DEMO : non - VERDICT : 18/20





TUROK
GENRE : action - TEST : n°7 - DEMO : non - VERDICT : 17/20



YAGER
GENRE : action - TEST : n°15 - DEMO : n°15 - VERDICT : 17/20

XECRABLE

Les titres à éviter absolument.
Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte...

JEU	GENRE	DEMO	TEST	NOTE
ARTIC THUNDER	action	non	n°2	6/20
AZURIK	action/aventure	non	n°6	4/20
BATMAN DARK TOMORROW	action	non	n°16	4/20
BRUCE LEE	action	non	n°6	4/20
CEL DAMAGE	action	n°3	n°2	6/20
CIRCUS MAXIMUS	course	n°6	n°6	6/20
DAVE MIRRA 2	sport	n°2	n°1	4/20
ESPN WINTER SPORTS	sport	non	n°2	5/20
FILA TENNIS	sport	non	n°9	6/20
FOURMIZ	course	non	n°6	5/20
LEGENDS OF WRESTLING	baston	non	n°6	4/20
MURAKUMO	action	non	n°16	3/20
MX SUPERFLY	course	n°14	n°12	4/20
MX 2002	course	non	n°4	4/20
NEW LEGENDS	action/aventure	non	n°6	5/20
NICKELODEON	action	non	n°10	5/20
ROLLER COASTER TYCOON	gestion	non	n°15	5/20
SAVAGE SKIES	action	non	n°14	5/20
SHREK	action	non	n°2	4/20
THE SIMPSONS	action	non	n°2	5/20
TOXIC GRIND	sport	non	n°11	4/20
WTA TENNIS	sport	non	n°6	4/20
X-MEN NEXT DIMENSION	baston	non	n°11	6/20

Conseil : si vous venez d'acheter une Xbox, ne prenez pas de risque et tapez direct dans les Elites et les Xplosifs.

PROJEXION PRIVEE

REDACTEUR : JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



EDITEUR : **FPE** - SON : **VO/VF DOLBY SURROUND** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **50 € ENVIRON LA DEMI-SAISON**

BUFFY – SAISON 6

Un nouveau départ

Après la mort héroïque de Buffy à la fin de la saison précédente, le scooby-gang a repris la lutte contre le mal. Mais Willow ne désespère pas de sauver son amie des affres de l'enfer.
LE FILM. On le sait, la mort de Buffy avait coïncidé avec un changement de chaînes pour la série, et donc avec un flou artistique au sujet des saisons suivantes. C'est désormais officiel : Buffy revient d'entre les morts ! Oui, mais à quel prix... Sans déflorer l'intrigue de cette saison, signalons tout de même la dimension de plus en plus adulte des enjeux, avec toujours ce contraste saisissant entre l'humour du traitement et la puissance évocatrice des situations et des conflits. Le pouvoir grandissant de Willow, la sexualité désormais débridée de Buffy, les rapports avec Spike, sans compter quelques sacrées surprises à l'approche de la fin : trop de bonnes choses pour être narrées dans le détail ! Gageons que, parmi toutes ces perles, il demeurera au moins un épisode mythique pour la postérité : la fameuse comédie musicale. Ne reste plus maintenant qu'une saison 7 pour achever une des meilleures sagas télévisuelles jamais tournée.
LES DVD. Depuis quelques saisons, la qualité est au beau fixe, avec un format 16/9 systématisé, et une image globalement satisfaisante. Les pistes Surround sont percutantes à souhait, même si les amateurs de la VF continueront à asticoter les fans de la VO. Quant aux bonus, ils se partagent en documentaires, en interviews et en commentaires audio divers.

SITE
www.upn.com/shows/buffy

Mono maniaque : après la fin de la saison 5 de *Buffy*, telle qu'on la connaît, Fred a refusé de voir la suite. Selon lui, il s'agit de la seule et unique fin valable... Sacré lui !



EDITEUR : **WARNER** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENVIRON**

ANIMATRIX

L'hommage rendu à la japanime



LES ANIMES. En ces temps où *Matrix* envahit à peu près complètement notre espace, ces *Animatrix* ne sont pas, finalement, la pire des variations sur le thème créé par les frères Wachowski. Alors certes, parmi les 9 courts-métrages d'animation proposés, on trouve des choses très inégales. Bizarrement, un des moins intéressants, au-delà de l'exploit technique, n'est autre que le plus attendu : *Le Dernier vol de l'Osiris*, de Square USA, déjà responsable de *Final Fantasy*. Peut-être parce qu'il ne s'agit jamais que d'une sorte de séquence pré-générique à *Matrix Reloaded*, un exercice tape-à-l'œil mais un peu vain. On lui préférera quelques autres animés bien plus personnels, d'autant que les frères W. ont eu la bonne idée de confier le lot à différents animateurs japonais de renom.

Autant dire que même lorsque le sujet paraît un peu réchauffé, l'animation et le découpage se révèlent largement assez intéressants pour motiver plusieurs visions. Ce qui n'est pas forcément le cas de *Matrix Reloaded* lui-même… Alors, les Américains, battus sur leur propre terrain ?

LE DVD. Un DVD impeccable, malgré les différences de style entre les animés. Le son est puissant et bien réparti, mais une piste DTS aurait pu le rendre plus clair, plus percutant encore. Parmi les bonus, on compte quelques petites choses passionnantes, comme des commentaires audio sur 4 des animés, un *making of* des 9 opus long de 55 minutes et un reportage sur les rapports entre *Matrix* et l'animation japonaise.

SITE
www.intothematrix.com

DR WAI

Le retour de la grande aventure !

LES FILMS. Eh oui, pas de résumé pour *Dr Wai*. Et pour cause ! Il existe deux versions du film : la première, internationale et très premier degré, narre les aventures d'un *Indiana Jones* chinois. La seconde, un montage d'origine jusqu'alors vu uniquement à Hong Kong, se partage entre les affres d'un jeune écrivain moderne et l'illustration de ses récits d'aventure, largement influencés par son quotidien. Bref, une sorte de récupération du *Magnifique*, avec Belmondo ! Une poignée de scènes différencient les deux versions, et pourtant on a rarement vu montage et intentions plus différentes. C'est donc tout à l'honneur de HK Vidéo de proposer ce doublet inédit en DVD. Evidemment, ce *Dr Wai* n'a jamais la puissance de certains chefs-d'œuvre avec Jet Li, mais les bagarres y sont joliment filmées, le récit est fort bien enlevé et l'humour, dans l'opus cantonais, s'avère plutôt efficace. Pas indispensable pour le grand public, mais essentiel pour tout collectionneur exigeant !

LE DVD. C'est plutôt bizarre, mais la version internationale, pourtant plus facile à trouver, n'est pas forcément la plus réussie : l'image manque de netteté, et peine vraiment à convaincre lors de certains plans plus sombres ou enfumés. Dommage également que l'éditeur ait privilégié la VF pour le Dolby Digital 5.1, la VO n'ayant droit qu'à un Dolby Surround tristounet. La version HK, elle, propose un visuel mieux défini, et au moins aussi propre, mais uniquement une VO Surround. Malgré tout, elle demeure la plus satisfaisante des deux. Un seul vrai bonus vient compléter cette édition : un documentaire court mais passionnant sur la genèse de l'œuvre et sur les différences entre les deux versions.

SITE
www.metrofilms.com

EN BREF

FUTURAMA SAISON 3

De toutes les saisons de *Futurama*, celle-ci est la plus longue, avec 22 épisodes à son actif. En ce sens, c'est la plus intéressante à l'achat ! Mais si la première commençait très bien, la deuxième dénotait l'essoufflement, et cette nouvelle saison alterne à son tour les épisodes mémorables et les semi-réussites. Alors que les *Simpson* avaient réussi à se bonifier avec les années, *Futurama* souffre visiblement de sa diffusion TV chaotique. Elle n'en demeure pas moins une des séries animées les plus sympas du moment, proposée dans un coffret propre à l'Europe, et inédit encore pour un moment aux USA.
Prix 50 euros env.

UN JUSTICIER DANS LA VILLE 1 & 2

Le premier *Justicier dans la Ville* (*Death Wish* en VO, tout un programme…) est l'un de ces brûlots propres aux seventies, hargneux et politiquement incorrect au possible. Considéré comme l'un des fers de lance de l'autodéfense, il s'affirme surtout comme l'un des polars les plus durs et les plus sombres d'une décennie pas très rose. A voir donc, plus que ses suites, de plus en plus calamiteuses. Si le second opus reste une curiosité, c'est au prix d'une surenchère de violence très gratuite et bête, et d'une imagerie craspec assez étonnante. Pour public averti !
Prix 30 euros env.

MARIES, DEUX ENFANTS

Diffusée en boucle sur M6, cette série a toujours souffert d'un positionnement inadéquat… Sauf pour les fans qui ont très vite compris à quel point elle pouvait être *trash* et incisive ! On a rarement vu pire tableau de la famille américaine. Tout y est systématiquement jeté dans la boue, dans une entreprise de démolition longue de 11 saisons. Ici, on nous sert que 10 épisodes choisis parmi les plus scandaleux. Soit, la sélection est bonne, même si le scandale dépasse allègrement la dizaine d'opus.
Prix 30 euros env.

Logorrhée : *Matrix Reloaded* est une déception pour tous les membres de la rédaction qui l'ont vu. Trop verbeux, prétentieux et mal construit, on lui préférerait presque le jeu ! Euh presque, hein…

PROJEXION PRIVEE

EN BREF

S1MONE

Second film de Andrew Niccol, réalisateur de *Bienvenue à Gattaca*, ce *S1MONE* déçoit un peu. On y voit une comédienne virtuelle tromper les foules et devenir une véritable icône du grand public, mais cette fascination ne fonctionne malheureusement pas un seul instant. Peut-être à cause de son look de Californienne de base, peut-être aussi parce que le talent ne passe toujours pas de la même manière à travers les pixels... De fait, le grand comédien du film, ce n'est pas *S1mOne*, c'est bel et bien Al Pacino.

Prix 27 euros env.



DEEP SPACE NINE - SAISON 2

Même si *Deep Space Nine* ne ressemble à rien d'autre dans l'univers *Star Trek*, cette seconde saison prouve bien avec quelle célérité la série a su imposer des standards de qualité. Plus sombre, plus psychologique, il ne lui manquait plus qu'une menace récurrente pour lier les saisons entre elles... Avec l'arrivée du *Dominion*, c'est désormais chose faite, et il ne manque vraiment plus que ce bon vieux Worf pour que les choses soient totalement en place !

Prix 100 euros env.

K-19 LE PIEGE DES PROFONDEURS

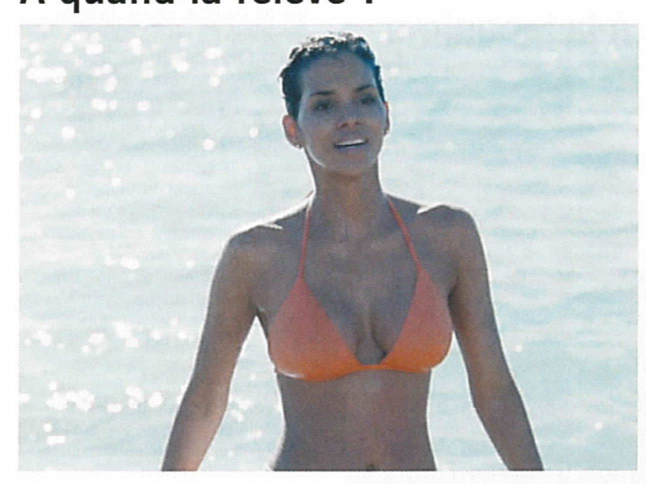
Même s'il réunit un casting alléchant (Harrison Ford et Liam Neeson en tête), *K-19* flirte finalement moins avec le film d'action dans un sous-marin qu'avec le drame psychologique, tendance *Das Boot*. C'est tout à son honneur, même si la première moitié s'avère assez soporifique. Ensuite ça s'arrange un peu, pour un spectacle très correct pour une location. A moins que vous ne soyez très fan des grandes aventures humaines, chargées de drames bien édifiants !

Prix 26 euros env.

EDITEUR : **MGM** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **30 € ENVIRON**

MEURS UN AUTRE JOUR

A quand la relève ?



A la recherche d'un terroriste nord-coréen, James Bond est fait prisonnier de longs mois dans des conditions éprouvantes. Finalement libéré, il tente d'établir le lien entre le terroriste en question et un diamantaire fortuné.

LE FILM. Tous les quelques épisodes, il vient à l'esprit des producteurs que James Bond profiterait bien d'un petit lifting, histoire de le remettre au goût du jour. Dans *Permis de Tuer*, on ajoutait du *gore* à la série... Ici, Lee Tamahori, le metteur en scène, a plutôt privilégié la dimension humaine du héros et la dureté de ce monde terrible qu'est l'espionnage. Quelle blague ! Si le film commence effectivement sur des séances de torture et des regards pleins de doutes, notre agent britannique préféré retrouve très vite sa superbe pour enchaîner les cascades habituelles, dans des péripéties classiques mais spectaculaires. Mais comme, l'un dans l'autre, malgré certaines prétentions un peu déplacées, cet opus est plutôt bon et enlevé, la magie fonctionne encore. Mais une question demeure : encore combien de temps Pierce Brosnan devra-t-il rentrer son ventre avant de raccrocher définitivement ?

LE DVD. MGM a vu les choses en grand, avec un DVD absolument superbe, tant en matière d'image que de son. A tel point que les différentes pistes Dolby peuvent facilement tenir tête au DTS. Peut-être parce que les bonus ont eu la bonne idée d'immigrer sur un second DVD, chargé de bonnes choses : un *making of* de 75 minutes, plusieurs documentaires et des commentaires audio, dont un très savoureux de Pierce Brosnan.

SITE
http://www.jamesbond.com

EDITEUR : **WARNER** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **30 € ENV.**

HARRY POTTER 2 EDITION COLLECTOR

L'école buissonnière

En attendant la rentrée des classes, le jeune Harry doit subir à nouveau les brimades de son oncle. Jusqu'à ce qu'un soir, un elfe un peu timoré ne fasse irruption dans sa chambre pour lui communiquer un présage funeste.

LE DVD. C'est désormais évident, la série *Harry Potter* est conçue pour un type unique de spectateur, mais pourtant fort répandu : le fan des romans. Si toi aussi, heureux lecteur, tu as adoré la série littéraire, tu prendras alors plaisir à retrouver tout ce beau monde, dans une structure narrative identique au précédent opus : une bonne trentaine de minutes avant d'arriver à Poudlard, une présentation systématique des personnages, connus et moins connus, et une intrigue qui ne démarre réellement que dans la seconde moitié du film. Mais peu importe, heureux lecteur ! Car ici, l'essentiel n'est-il pas de retrouver Harry et ses amis dans leur quotidien merveilleux ? Quant à toi, lecteur chagrin, qui n'a jamais ouvert un seul des livres de J.K. Rowling, tu pourras toujours reprocher toutes ses lourdeurs narratives, les scènes d'exposition à rallonge et la puberté précoce du comédien principal. En tout cas, vous vous accorderez certainement tous sur la vraie bonne idée du film : l'identité du méchant, à peine un souvenir griffonné sur un vieux carnet, une larme de littérature, quoi...



LE DVD. Une édition qui n'est pas sans rappeler celle du précédent épisode. En termes d'image, c'est du correct *made by* Warner, avec une bonne définition, même si la compression aurait pu jouir d'un meilleur traitement. Le son s'avère impeccable, mais on regrette tout de même qu'il manque une piste DTS. En matière de suppléments, on hérite (dans l'édition Collector) d'un second DVD partagé entre des documentaires aux allures de featurettes et divers petits jeux et autres clins d'œil à l'usage des fans. Bref, à ton usage, heureux lecteur !

SITE
www.harrypotter.com

***Serial* râleur :** Yann, notre maquettiste, n'a pas trop râlé sur la sélection DVD. Même s'il doit être un peu vert de devoir monter une énième page d'ouverture sur *Buffy*... Courage, plus qu'une saison !



EDITEUR : **FPE** - SON : **VO 4.0 / VF DOLBY SURROUND** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **20 € ENV.**

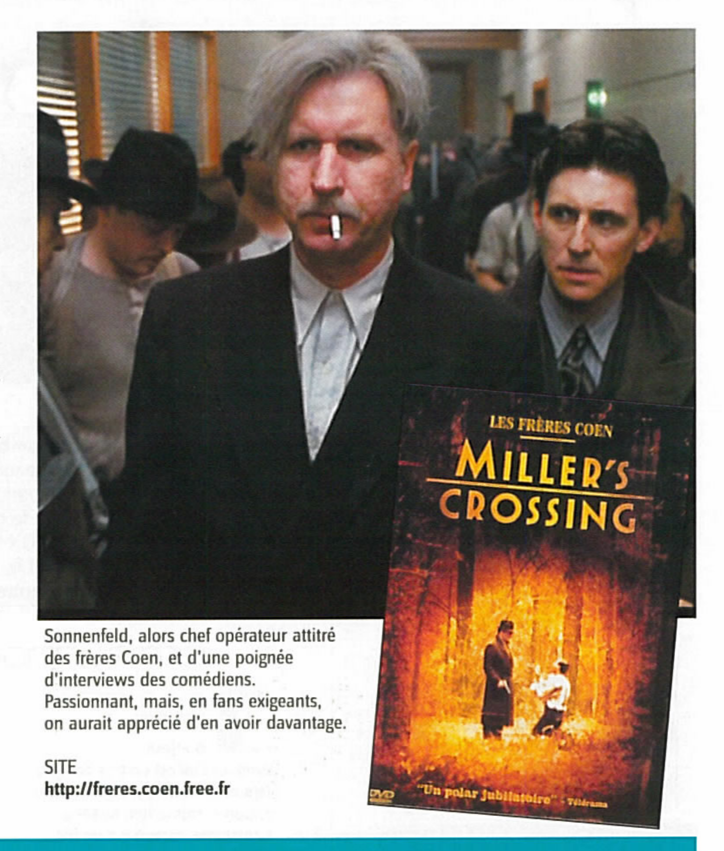
MILLER'S CROSSING

Chapeau bas aux frères Coen !

Tom Reagan, l'ami et le conseiller d'un boss irlandais de la pègre durant la prohibition, tente d'arrêter une guerre des gangs absurde. Il ira jusqu'à concevoir un plan tortueux, voire peut-être jusqu'à se perdre lui-même.

LE FILM. A l'origine de *Miller's Crossing*, il y a une vision d'artiste, une vision comme seuls peuvent en avoir les frères Coen : l'image d'un chapeau volant au gré du vent, dans des bois. Une vision qui se transforme en rêve dans le film, un rêve du personnage principal incarné par Gabriel Byrne. Autour de la thématique roublarde mais évocatrice du chapeau (si, si !), les Coen *brothers* ont construit une ode au film de gangsters des années 30, une véritable composition de moments mémorables, dotée d'une esthétique superbe, d'un casting idéal et d'un second degré qui ne tourne jamais totalement à la parodie, comme pour mieux laisser exister ce récit. Et même si l'on retrouve çà et là leur thématique habituelle, on peut leur rendre grâce d'avoir respecté les codes du film de genre pour créer quelque chose comme un méta-film de gangsters, savoureux quel que soit le niveau de lecture. Et quel plaisir de retrouver, aux côtés de Byrne et de l'immense Albert Finney, quelques-uns des comédiens fétiches des Coen : John Turturro, Steve Buscemi, ou leur ami réalisateur Sam Raimi ! Bref, *Miller's Crossing*, c'est du concentré de cinéphilie, un pur bonheur malheureusement trop méconnu, quelque chose comme un instant de grâce dans une filmographie pourtant riche en chefs-d'œuvre. Pas étonnant qu'il sorte dans la même collection DVD que *Brazil*...

LE DVD. Pas vraiment de quoi se rouler de bonheur sur votre ampli, ni se frotter joyeusement à votre tuner TV. Une édition moyenne, un peu sale parfois, avec une VO en DD 4.0 plus ample que la VF surround, sans pour autant rendre vraiment grâce à la musique enveloppante de Carter Burwell. En guise de supplément, il faut se contenter d'un documentaire sur Barry Sonnenfeld, alors chef opérateur attitré des frères Coen, et d'une poignée d'interviews des comédiens. Passionnant, mais, en fans exigeants, on aurait apprécié d'en avoir davantage.



SITE
http://freres.coen.free.fr

LES AUTRES SORTIES DU MOIS



LES 9 REINES
EDITEUR : METROPOLITAN
AVIS : Un polar argentin, pas de quoi exciter vos envies de cinéphiles ? Détrompez-vous, celui-ci vaut le coup d'œil, et nous ne manquerons pas de le décortiquer.



COLLECTION JOHN CARPENTER
EDITEUR : STUDIO CANAL VIDEO
AVIS : Quatre indispensables de Carpenter en édition Collector ? *Yes* ! Dans le désordre : *NY 1997*, *Invasion Los Angeles*, *Le Prince des Ténèbres* et *Fog*.



LA FOLLE HISTOIRE DE L'ESPACE
EDITEUR : MGM
AVIS : Le titre US résume tout : *Spaceballs*... Les anglicistes comprendront ! Du bon gros sabot à la Mel Brooks, mais on s'y amuse bien.



HULK - LE PILOTE
EDITEUR : UNIVERSAL
AVIS : La sortie du *Hulk* de Ang Lee se rapproche, et il faut s'attendre à bouffer par caisses de ces vieux téléfilms avec Bill Bixby et Lou Ferrigno.



LES LARMES DU TIGRE NOIR
EDITEUR : FPE
AVIS : Un western thaïlandais, voilà qui n'est pas courant. Mais celui-ci se permet en outre d'arriver précédé d'une réputation jubilatoire. Affaire à suivre !



LA MORT DE L'INCROYABLE HULK
EDITEUR : FPE
AVIS : Chaque éditeur y va de son *Hulk*, et bizarrement, il s'agit toujours de ce bon vieux Lou Ferrigno tout vert. Ah ! Nostalgie quand tu nous tiens !



RAGE / FRISSONS
EDITEUR : METROPOLITAN
AVIS : Les deux premiers longs-métrages de David Cronenberg. Deux œuvres fondatrices du fantastique moderne, à nulle autre pareilles.



SCARY SCREAM MOVIE
EDITEUR : METROPOLITAN
AVIS : Une parodie de parodie, ça fait tout de même très peur ! Et puis dans le genre, on a déjà Fred, véritable mise en abîme humaine de l'absurde.



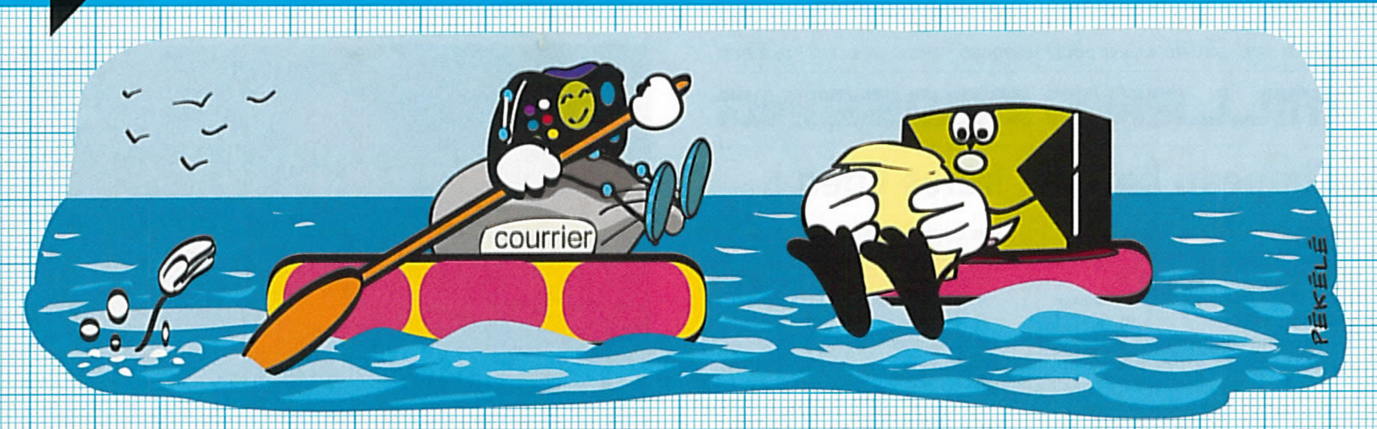
SPINAL TAP
EDITEUR : STUDIO CANAL VIDEO
AVIS : Cette parodie d'un groupe de rock en tournée compte quelques fans indécrottables. Cultissime et réputée hilarante. A suivre !



STARGATE SG-1
EDITEUR : MGM
AVIS : La réédition de la saison 1 de cette série TV qui démarre un peu mollement mais se bonifie sérieusement avec le temps. On en reparle le mois prochain.

Projets : les frères Coen viennent à peine de finir leur dernier tournage, *Intolerable Cruelty*, avec Georges Clooney, qu'ils enchaînent déjà sur leur bébé suivant, *Ladykillers*, avec Tom Hanks.

XPRIMEZ-VOUS





Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.

Courrier : Future France - MOX - Courrier - 101-109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois-Perret
E-mail : xboxmag@futurenet.fr
Forum : n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur www.xbox-mag.net

EN BREF

Que penses-tu de la X-Hand ?
Je pense que c'est un poisson d'avril réalisé par nos collègues et amis de Console Max. Tu t'es bien fait avoir...

Pourriez-vous m'emmener à l'E3 ? Je peux me faire tout petit, je suis le seul homme au monde à rentrer dans un bouton de chemise ?
C'est bête, on est déjà parti, sinon on t'aurait bien emmené !

Alors, ce Stéphane, toujours pas là ?
Ben si, comme tu vois, Mister Rako est dans la place. Et on espère bien le garder longtemps parce que sans ce nouveau soutien, ce coup-ci, c'est sûr, le mag ne serait pas sorti à temps...

Pouvez-vous convaincre Just Add Monsters de nous faire un nouveau niveau pour leur jeu *Kung Fu Chaos*, téléchargeable via Xbox *Live* ou votre mag ?
Je suis sûr qu'avec un fusil laser covenant sur la tempe, on va y arriver...

COMPILATION DE VOS MEILLEURES LETTRES

PEUT MIEUX FAIRE ?

Bonjour.
***Splinter Cell* est un très bon jeu. Graphiquement, y a rien à dire, superbe animation, histoire captivante, mais il y a un hic. Le personnage ne peut pas ramper et le parcours est linéaire, on n'a pas vraiment le choix de passer par tel ou tel endroit. Et cette linéarité est hélas trop contraignante. On aurait aimé pouvoir passer par plusieurs chemins. Sinon, c'est bien fait. Pour *Splinter Cell 2*, dites leur de modifier ça. Merci !**

David

On leur dira... C'est vrai que pour un coup d'essai, Splinter *est sans conteste un coup de maître. Pas parfait évidemment, mais fort bien pensé et réalisé. D'ailleurs, n'écoutez pas tous ceux qui mentent effrontément : la version* Xbox *est de loin la mieux réalisée sur console même si les autres s'en tirent avec les honneurs face aux limitations des différentes machines. Peu de jeux offrent une vraie -ou illusoire- liberté d'action. Au mieux, ils te laissent faire la même action de plusieurs façons différentes. Le jeu le plus abouti de ce côté-là est de loin* Deus Ex *dont la suite est prévue sur* Xbox*. Nous te conseillons vivement de garder un œil sur ce titre qui s'annonce grandiose. D'après les développeurs de* Splinter*, « Sam Fisher ne rampe devant personne ! »*



LETTRE DU MOIS : CONTRE AVIS



Pour votre test de *DOA X*, vous avez mis deux petits encadrés à la fin donnant l'avis de deux autres personnes de la rédac (dont je me souviens plus du prénom). Par contre, dans le numéros 15, plus une trace. Pourtant, il serait intéressant d'avoir un avis complètement différent que celui du test. Je sais, le test reflète l'avis de toute la rédac et tatati et tatata, mais vous êtes tout de même pas tous du même avis, par exemple pour *Azurik*, et bien au moins une personne de votre staff l'a bien aimé.

Alain

Il arrive (assez souvent d'ailleurs) que nous soyons d'accord sur les résultats des tests avec quelques nuances néanmoins. Nuances que nous prenons en compte pour attribuer les notes. Parfois, comme sur des jeux un peu spéciaux comme DOA X*, les avis sont beaucoup plus tranchés. Il y a ceux qui adorent, ceux qui détestent et les plus mauvaises fois qui ne prennent même pas le temps d'essayer sous prétexte que le thème les choquent... C'est la bonne occasion de donner les différents avis dans le mag, ce que nous ne manquons pas de faire. Mais nous ne le systématisons pas. Pour ce qui est d'*Azurik*, je ne me souviens absolument pas que quelqu'un ait défendu ce titre même une seule seconde ici. Au pire cette personne a été virée et a disparu de nos mémoires, mais honnêtement je ne crois pas...*

Concours continu : n'oubliez pas de continuer à nous envoyer vos plus jolis dessins. Dès que nous en aurons suffisamment, nous les diffuserons.



TROP DE PLACE ?

**Salut,
quand je vais dans ma mémoire, donc pour voir mon disque dur, je vois en haut de l'écran : *disponible:+50000 et utilisé:+50000* alors que j'ai fait de nombreuses sauvegardes ! Comment est-ce possible ?**

Quent

Tu peux dormir tranquille, tu n'es pas prêt de remplir entièrement la partie du disque dur allouée aux sauvegardes de jeux. Ce n'est pas une simple memory card. Si tu savais tout ce qu'on a pu mettre dessus...

BAGARRE A DISTANCE

Dans le numéro de janvier avec le dossier sur les jeux 2003 *Soul Calibur 2* était annoncé online (comme dans d'autres mags) mais dans le planning (c'est génial l'idée du planning mais il faudrait plus de jeux) de ce mois-ci et dans le petit livret Xbox *Live*, *Soul Calibur 2* n'est plus online. Est-ce un oubli ou n'est-il plus online ?

Ugo

Il semblerait que faute de temps, les équipes de Namco aient laissé tomber l'option Xbox Live. *Ce qui est bien dommage car cela aurait pu être la véritable grosse innovation de ce titre. Car même s'il reste exceptionnel, pas évident de retrouver le fossé qu'il y a pu avoir entre* Soul Blade *et* Soul Calibur. *Tecmo s'attaque de son côté très sérieusement au online avec son inégalable série* Dead or Alive...



GUERRIER D'ACIER

J'ai décidé de m'acheter *Steel Battalion*, vous me confirmez que c'est une expérience unique? Vous allez publiez les noms de tous les fous qui vont acheter ce jeu dans votre mag ?

Bruno

Une expérience unique : sans aucun doute mais si unique qu'elle ne peut pas non plus plaire à tout le monde. A ce prix là, pas le droit à l'erreur. Nous ne saurons que trop te conseiller de te demander si tu es un VRAI fan de robot géant car ce jeu est fait pour eux. Ne pense pas qu'il est accessible comme peu l'être MechAssault *par exemple. En tout cas les connaisseurs de la rédac ont vraiment craqué. Pour ce qui est de la liste des noms des acheteurs, tu penses sincèrement que ça peut intéresser les lecteurs du* MOX *?*

A GAGNER

C'est super d'avoir mis le poster d'*Halo 2* et de *Fable* dans le mag anniversaire mais le problème c'est que j'adore ces 2 jeux et je peux pas les mettre tout les 2 dans ma chambre. Comment puis-je faire pour avoir un autre poster (à part racheter un mag en librairie) ?

Ugo encore

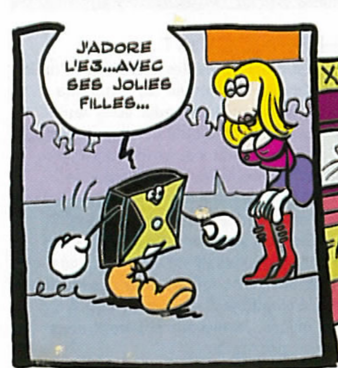
J'allais te dire « racheter un mag 14 » mais tu m'as devancé... Sinon, il nous en reste quelques-uns en stock que nous faisons gagner à travers les différents concours mis en place dans le mag. A toi de jouer !



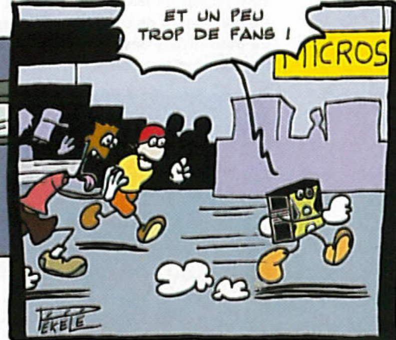
LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !











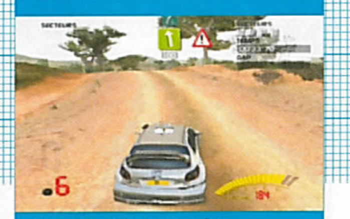
Retard : *Steel Battalion* ne devrait plus trop tarder en boutique. Attention, il n'y en aura pas forcément pour tout le monde...

CONCOURS

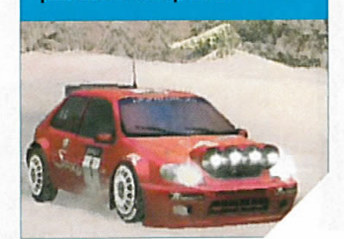




Résultat du concours V-RALLY 3



Ce mois-ci, vous vous êtes affrontés sur la démo de *V-Rally 3*. Vous avez été nombreux à participer mais bien sûr, il n'y a qu'un et un seul vainqueur. C'est le dénommé Sébastien « Seb le surfeur » Huruguen qui a coiffé tout le monde au poteau. Il remporte le droit de choisir un goodie collector parmi un joli lot que nous avons rassemblé au cours de différents voyages ainsi qu'au dernier E3. Pour les autres, persévérez ! Votre tour viendra peut-être le mois prochain !



TESTS LECTEURS

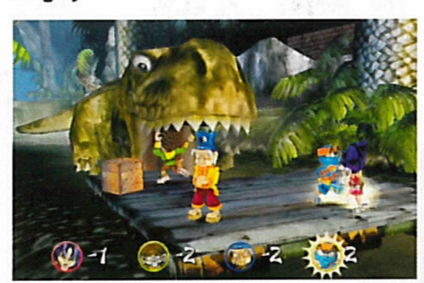
A votre tour de jouer et de nous faire partager votre avis sur les derniers titres qui vous ont fait craquer ou vous ont déplus. N'oubliez pas de nous indiquer vos coordonnées pour que nous puissions récompenser le gagnant du mois (le test en bleu). Attention, les textes ne doivent pas excéder 800 caractères.
Courrier : Future France - MOX - Tests lecteurs - 101-109 rue Jean Jaurès 92300 LEVALLOIS
E-mail : Xboxmag@futurenet.fr.
Merci de bien préciser « Concours Test lecteurs ».

KUNG FU CHAOS

Everybody's Kung Fu Fighting

Bienvenue dans le jeu le plus délirant de la X-Box ! Avec pas moins de huit personnages tous aussi farfelus les uns que les autres, un vieux sage, un ninja ou encore un singe, *Kung Fu Chaos* vous propose de combattre dans une trentaine d'arènes survoltées. Les modes de jeu sont très nombreux. Entre autre, le défi ninja permet de faire plein de tournages de films avec des combats classiques et des mini jeux sympas tels le lancer de princesse ! Les graphismes sont excellents, et exploitent vraiment les capacités de la Xbox. La musique est simplement géniale (*Everybody's kung fu fighting*). Enfin, on s'extasie devant les super attaques des différents persos, c'est du grand art ! Avec tous ses modes de jeu et autres bonus a débloquer, *Kung Fu Chaos* s'impose en vraie tuerie pour seulement 39 euros ! Alors foncez vous l'acheter !

Gregory



DOA XTREM BEACH VOLLEYBALL

Des filles en maillot de bain, une plage sur fond de coucher de soleil... Oh je sens que je vais passer un été extraordinaire, même si ce n'est que dans un jeu vidéo. Enfin, si on peut appeler ça un jeu vidéo. Car, si les matchs à deux sont sympas, la campagne est horrible : on devient trop passif à force de mater les filles. Malgré tout, certains apprécieront... Jamais une silhouette féminine n'a été aussi bien retranscrite à l'image dans un tel assemblage de polygones. *DOAX* est un jeu pour s'offrir un peu de soleil pendant les vacances ou pour inviter des filles à jouer (j'ai testé !).

Ludovic Lyton





DEAD TO RIGHTS

Lorsque la rage prend le pas sur la raison, guide obscur et vengeur, la voie de la rédemption ne peut être que maculée de sang. Incarner Jack Slate, c'est faire parler la colère. Thriller noir à l'ambiance prononcée, DTR bouleverse sans peine la donne des jeux d'actions. Le soft repose sur un gameplay solide et varié, constitué pour l'essentiel de gunfights aux possibilités jouissives. Interactions avec les décors, désarmements, interventions du chien Shadow, boucliers... Autant d'éléments qui garantissent un déroulement long et des plus agréable. Au final, on regrette les faiblesses de la caméra et des graphismes. Ici les murs sont fréquemment tachés d'une substance sucrée, mais il ne s'agit point de gourmandises. Que les plus jeunes passent donc leur chemin... Il est encore temps pour eux de croire aux belles histoires.

Bruno Mortadelle



CRASH BANDICOOT

On dit que c'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes. Ce jeu en est la parfaite illustration. Peut-être qu'à ces mots, vous vous indignerez, en vous écriant qu'il ne s'agit que d'un remix de *Crash Bandicoot 3* au scénario primaire et aux graphismes moins réussis que ceux de *Halo*... Soit. Mais l'essentiel n'est-il pas de retrouver ce marsupial déjanté dans son univers coloré ? D'envoyer valser des scorpions, de fracasser des caisses ou encore d'exploser un vaisseau... Le tout dans une ambiance vive, rythmée par des musiques sympas voire exceptionnelles. Et avec 3 ou 4 objectifs par niveau, 30 niveaux et 5 boss, vous en aurez pour votre argent !

Kevin

Comme d'hab : n'oubliez pas de préciser vos coordonnées au cas où vous gagneriez un des concours.

Le Corps Humain

suite à une séance de Tao Feng



FIG. 1. – *Douleur Insoutenable*
Le processus de destruction du corps humain commence par l'apparition d'ecchymoses au point de contact, entraînant de sérieuses contusions suivies d'une hémorragie cérébrale.

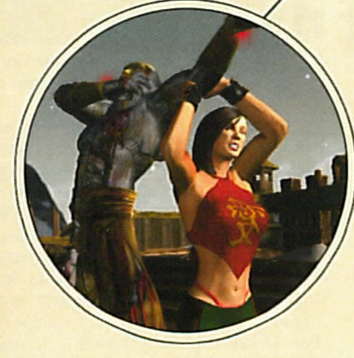


FIG. 2. – *Infirmité Moteur*
La destruction est proche de son terme lorsque les membres s'affaiblissent puis finissent par rompre consécutivement aux mauvais traitements infligés, rendant l'ennemi totalement hors d'état de nuire.



FIG. 3. – *Destruction de l'Environnement*
Les adversaires étant fréquemment projetés sur les murs et les fenêtres environnantes, ils sont souvent sujets à des blessures de taille et de gravité variables.

TAO FENG™
FIST OF THE LOTUS

Ça fait mal pour de vrai





www.xbox.com/fr/taofeng



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

PROLOGUE : Chapitre inédit jusqu'alors, ce prologue met en scène une première mission de B.J. Blazcowicz en compagnie de l'agent Zéro. Plutôt coriace dès les premières minutes, elle pose tout le challenge de *RTCW* : de l'habileté au tir, mais surtout beaucoup de prudence et de jugeote. Plus tard, dans les cryptes, vous sera proposé un avant-goût des niveaux les plus surnaturels du jeu. De quoi se faire la main sur quelques zombies, entre deux nazis truffés de balles !

PARTIE 1



Tuez ce soldat pendant qu'il regarde ailleurs. A la guerre, il n'y pas d'honneur, ou si peu !

Je tourne à droite et j'égorge le garde. Dans une petite pièce juste à ma droite, j'évite un nazi et quelques munitions précieuses. Vais-je me laisser tenter ? Après cette courte halte, j'avance et je tourne à gauche jusqu'à la petite place. J'y liquide tous les ennemis depuis un coin abrité. Ensuite, je continue jusqu'au bâtiment orné de drapeaux nazis. Je saute derrière le comptoir après y avoir brisé tout son contenu et poursuis ma route. Je grimpe l'escalier après avoir évité le tonneau, je ramasse les jumelles, je sors sur la terrasse et je descends l'escalier. Juste sous l'escalier, à gauche, je détruis l'équipement radio. Je sors. De l'autre côté de la place, je prends le passage à gauche pour achever ce premier périple.

PARTIE 2



Utilisez cette radio pour envoyer votre message et lancer une des cinématiques du jeu.

Je prends l'escalier à ma droite, tourne encore à droite et passe sous le porche. Je descends l'opérateur et utilise la radio. Je monte l'escalier et sors sur la terrasse. Je détruis la rambarde située en face de moi avant de sauter en contrebas. J'ouvre la première porte à gauche et je fais le ménage. Je ressors et je prends le chemin désormais ouvert. Sur la place, je reste à l'abri du porche pour allumer le nazi avant de récupérer sa mitraillette et de m'occuper des renforts. Je monte l'escalier, je récupère du matériel à droite, je ressors et je continue. Je grimpe ensuite l'escalier, prends la porte au bout et avance. Je tue les deux gardes par surprise, je prends la sortie de droite et j'avance jusqu'à la fin de cette zone.



Inutile de faire du bruit quand on peut tuer en silence. Un adage bien utile en temps de guerre…

PARTIE 3

J'avance, je traverse la cour et je tue les deux nazis qui sortent de leur caserne. J'entre, je tue silencieusement le garde en train de manger et je ressors de l'autre côté. Dans la cour, je prends la porte de droite, tue l'opérateur et utilise la radio. Je ressors, je prends à droite et passe sous le porche. Avec l'aide de l'agent Zéro, j'extermine les gardes autour du camion. J'ouvre la porte en haut de l'escalier et j'investis le bâtiment. Dans la première pièce à droite, je prends le livre. Je sors du bâtiment à l'autre bout en sautant sur les caisses. Je me dirige au bout et tourne à gauche pour rejoindre l'agent Zéro.



Brisez cette rambarde pour sauter en contrebas. Si un coup de pied ne suffit pas, tirez dedans !

PARTIE 4

Je m'occupe d'abord du cabanon à droite. Ensuite, je longe le mur de droite et je passe par la faille qui se révèle à moi. J'avance et pénètre dans la pièce et saute dans le trou au sol. Dans la salle principale, j'élimine tous les nazis et je prends le monte-charge non loin de là.

PARTIE 5



Pour détruire ces zombies, visez la tête. Au besoin, désactivez la visée automatique dans les options.

Je saute en contrebas, j'active le levier et je prends le passage. Ici, gare aux zombies ! Au bout, dans la cellule, j'active le levier et j'emprunte le passage. Pour franchir les zones garnies de piques, j'attends qu'elles se soient déclenchées une première fois, je me colle à elles et dès qu'elles disparaissent, je fonce. J'avance de manière linéaire jusqu'à une salle garnie de sarcophages. Je regarde les nazis se faire massacrer par les zombies, et j'entre pour dégommer tout ce qui marche ou rampe encore. Dans la salle suivante, je prends le passage de gauche en surveillant les piques, comme précédemment. J'active le levier sur la plate-forme, je saute et je passe par la grille ouverte. Je vais jusqu'aux tombes fermées, je m'engouffre dans celle qui s'ouvre devant des ennemis, et je saute par la trappe.

PARTIE 6

Je prends garde aux piques dans le premier couloir. Depuis la salle principale, j'emprunte le couloir de droite et, près de la grille, je presse la brique dorée. Je reviens sur mes pas et prends l'autre couloir. Je descends en contrebas, j'active le levier. Je reprends les escaliers et je passe par la grille désormais ouverte. Afin de passer de l'autre côté de la promenade, il faut d'abord que j'élève la plate-forme à l'aide du levier qui se trouve au niveau inférieur. Je retourne ensuite à la promenade et je peux enfin continuer mon chemin. Plus loin, quand j'arrive aux abords du couloir ensanglanté, j'approche sans passer pour déclencher le piège, puis je fonce dès que celui-ci se relève. Je passe de l'autre côté de la promenade et abaisse le levier. Je saute et emprunte la grille ouverte. Plus loin, après le guet-apens des deux bimbos SS, je grimpe à l'escalier vers l'autel et j'appuie sur le signe. Puis, j'emprunte le passage qui s'ouvre alors. L'agent Zéro m'attend près des avions un peu plus loin.

Coopération : pour peu qu'on le joue à deux, ce prologue devient beaucoup plus confus. Il faut bien prendre garde aux leviers de la partie 6, par exemple, afin de ne les utiliser qu'une fois.





MISSION 1

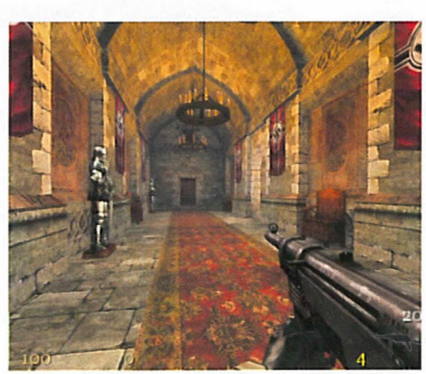
Nous voici enfin dans le mythique château Wolfenstein. Ce chapitre était le premier du jeu à sa sortie sur PC et s'avère très vite coriace. Finalement, on est bien content de s'être fait la main sur le prologue ! Ici, plus question de courir dans tous les sens l'arme au poing. Au début surtout, armé d'un seul couteau, il va s'agir d'user de ruse et de prudence. Rampez vers vos ennemis les plus distraits, poignardez-les silencieusement et rapidement... Et évitez à tout prix de déclencher une alarme.



Plus rien à faire pour ce pauvre bougre. Reste surtout à ne pas finir comme lui, carbonisé...

PARTIE 1

Je récupère le pistolet sur le cadavre avant de filer vers le labo pour régler le compte de ce fumier adepte de torture à l'électricité. Plus loin, dans la salle radio, toujours furtif, j'assassine en silence avant de lire toutes les notes que je trouve. Je sors sur les remparts, je glisse sur le toit en pente pour atterrir en bas. J'entre dans la tour, première porte à gauche, avant de prendre l'escalier en colimaçon jusqu'au sommet. Sur le toit, je défonce la trappe au sol et je m'y fais précéder d'une bonne grenade que j'ai récupérée en chemin. Si j'avais fait résonner l'alarme, c'est ici que je pourrais la couper. Je prends garde au sniper sur l'enceinte de l'autre côté de la brèche dans le mur : une fois l'importun liquidé, je file dans cette direction. J'entre par la porte et je défonce le sol fendu pour ouvrir un passage. En bas, ça grouille d'ennemis ! Je continue pour traverser les pièces riches en cachette et en reliques anciennes... La fin du niveau est quasiment tout droit.



Gare aux situations scriptées : derrière chaque porte se cache peut-être un nazi prêt à bondir !

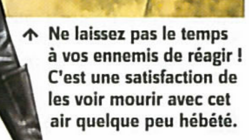
PARTIE 2

Ici, je favorise à nouveau la furtivité pour éviter de déclencher l'alarme. Je surveille le rythme des rondes. J'attends en général que les gardes se séparent pour les attaquer un par un. J'avance, je passe sous le pont, je traverse la cour extérieure, je grimpe à l'escalier et je passe la porte. Je continue jusqu'à descendre à nouveau. Je choisis de ne pas entrer dans le cellier (Abrite-t-il un trésor ? Peut-être en fouillant entre deux tonneaux...), je prends le couloir. A partir de là, je croise le gros des forces présentes : fini la subtilité ! Tant mieux, mes doigts et mon flingue étaient en passe de s'ankyloser. J'arrive dans les caves, je remonte l'escalier, je reviens dans une pièce déjà visitée, mais cette fois je prends la porte tout de suite à gauche et verrouillée jusqu'alors. Je sors dans la cour et je fonce sur la mitrailleuse pour massacrer des SS par grappes. Maintenant, je peux revenir à la grande cour précédente pour prendre le passage indiqué par le panneau « Drahtseilhahn ». Je passe le pont et prends la porte de droite pour achever le niveau.





Ces panneaux peuvent être détruits allégrement. Parfois, ils peuvent masquer des surprises.



Ne laissez pas le temps à vos ennemis de réagir ! C'est une satisfaction de les voir mourir avec cet air quelque peu hébété.



Les secrets abondent dans le château. Mais valent-ils votre vie pour autant ?

PARTIE 3

Dans la salle du tram, je prends la porte de gauche. J'enclenche l'alimentation avant de remonter juste à temps pour accueillir les gardes qui arrivent sur le tram. Je monte à mon tour dessus et je l'active en prenant soin de garder mon fusil de sniper à la main pour anticiper les guetteurs sur le chemin. Quand le tram s'arrête, je monte à la tour pour descendre ensuite à l'échelle intérieure, puis je rétablis le courant afin de continuer mon périple. Quand j'aperçois la base, je liquide les gardes à bonne distance et prends l'échelle qui monte sur la passerelle. Je saute par-dessus la rampe, passe par un conduit rouillé et sors dans une grande salle avant de balancer quelques grenades par une grande grille, sur la gauche : résultat garanti. Je continue à gauche jusqu'à retrouver mon contact, Kessler. Le niveau s'achève.

Nostalgie : quiconque a joué jadis au mythique *Wolfenstein 3D* ne peut que connaître un vrai frisson de vétéran en arpentant à nouveau les couloirs du fameux château.

 MISSION 2

Ici, la traversée du village ne sera qu'une promenade de santé par rapport à l'exploration des cryptes sous le cimetière. Même les ennemis surnaturels du prologue font pâle figure, si on les compare à l'ambiance et à la menace permanente de ces niveaux. Seul avantage, les nazis continuent de s'en prendre plein le museau eux aussi, et souvent il suffit de contempler le spectacle pour voir les forces ennemies se faire étriper. Reste ensuite à dealer l'arme au poing avec les survivants...

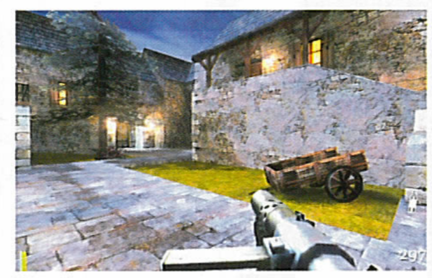
PARTIE 1



Ce tas de chair semble explicite sur les dangers qui vous attendent... Des zombies, et des SS !

J'emprunte le passage secret de Kessler. Je saute dans les caves, j'égorge le soldat, puis je monte l'escalier en continuant à tuer en silence. Je prends surtout bien garde de ne pas mettre en danger les civils. Je ne me dévoile que lorsque je mets la main sur une mitrailleuse sur pied. Je sors ensuite dans la rue pour achever les survivants. Je me dirige vers la *Drahtseilhahn* pour prendre le petit passage sur la droite, puis je vais vers la *Feldlazarett*. Je finis par trouver un autre contact, Villigut. Je le quitte bientôt. Je remonte la rue vers le pont et saute par-dessus la rampe à gauche. Je me glisse sous le pont et prends le chemin de gauche. J'avance en surveillant les fenêtres, tourne immédiatement à gauche et entre par la porte arrière du bâtiment sur la droite. Je sors de l'autre côté, liquide les gardes à la barricade et traverse le cimetière jusqu'à la crypte. Je fais sauter la porte en pierre grâce à de la dynamite et saute dans le trou au sol pour achever le niveau.

PARTIE 2



Les rues du village sont presque trop calmes. Gare aux SS qui pourraient traîner çà et là.

Au bord du trou, j'arrose de plomb les SS autant que les créatures maudites qui s'en repaissent. Ensuite seulement, je descends et j'avance, l'arme au poing. J'arrive sur un pont de pierre brisé : je bondis par-dessus le précipice et défonce le mur de l'autre côté. Des zombies jaillissent de partout ! J'actionne le levier et saute de l'autre côté du pont pour abaisser l'autre levier : je peux enfin aller dans le précipice sans risque. Je continue et, au croisement, je prends le couloir droit devant. Le sol s'effondre sous mes pas ! Je liquide les monstruosités, puis je prends la porte et arrive finalement dans une salle où je trouve le journal de Zemph. Je détruis le mur ébréché et j'avance pour ensuite monter sur un tas de gravats et prendre la première à droite. Encore quelques zombies dans la salle suivante... J'abaisse le levier pour parvenir en fin de niveau.

PARTIE 3



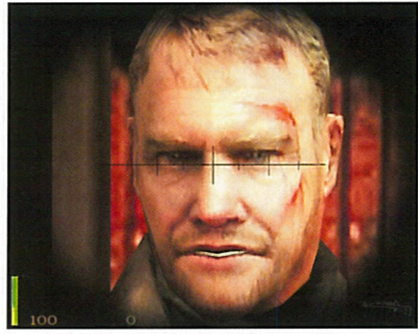
Ne tuez surtout pas les villageois et autres innocents. Même si c'est une vraie tentation !

Je laisse les SS et les zombies s'entretuer et j'achève les survivants. Au bout du couloir, je fais s'écrouler la grande croix pour ouvrir un passage. Dans la salle secrète, j'abaisse un levier, je monte et tourne immédiatement à droite dans la crypte envahie par la brume et les morts. La porte ne s'ouvre que lorsque les monstres retournent à la poussière. Les trois chemins sont piégés : à gauche, je saute par-dessus la fosse au sol, j'abaisse le levier et je sprinte en arrière ; au centre, j'esquive la planche hérissée de pics ; à droite, j'évite les dalles piégées au sol. Une fois tous les leviers enclenchés, je monte sur la colonne. En haut, un peu de bagarre et je récupère un calice avant de descendre dans une brèche au sol. Je prends la porte vers la fin du niveau.



Cette chose a fort belle allure. Quelle sera sa tête après une bonne décharge de chevrotine ?

PARTIE 4A



Ne tirez pas sur tout ce qui est blond aux yeux bleus : dans le lot, certains sont vos alliés.

Je joue de furtivité pour surprendre les gardes. Une fois passé la porte, je prends l'escalier de droite. Je snipe un maximum de gardes à bonne distance. Je continue de monter, j'évite au mieux le combat rapproché pour préférer des tactiques de guérilla. Tout au bout, je prends l'escalier de pierre en colimaçon et m'annonce en bas à l'aide de quelques grenades. Dans l'entrepôt, je prends la porte de droite après avoir détruit la barre qui la bloque. La fin du niveau n'est pas loin.

PARTIE 4B

Le sol s'effondre sous mes pas. Je sors à l'air libre par une brèche dans le mur. Là, je dois affronter une abomination de l'enfer et son armée de zombies. Je choisis de refluer vers la brèche initiale en détruisant les zombies à distance, puis je fais quelques apparitions éclairs afin de tirer quelques salves sur la montagne de chair putride. Je prends garde à fuir en arrière dès que le monstre m'envoie ses fantômes. J'ai finalement le dessus et je peux tranquillement aller à la crypte pour trouver le corps de Von Bulow et récupérer la dague.

Victimes : gare à ne pas tirer sur de pauvres villageois ou sur l'un de vos contacts ! *RTCW* pratique la tolérance zéro en matière de morts d'innocents... Une guerre exemplaire !





MISSION 3

La grande force de *RTCW*, c'est d'alterner des phases très discrètes et prudentes avec de vrais coups de force brutaux. De même, après l'explosion de surnaturel du chapitre précédent, on revient ici à des affrontements plus traditionnels, mais peut-être aussi plus dangereux. Face aux forces spéciales de Himmler, on en vient presque à regretter les squelettes et les zombies des cryptes... Mais au final, tout ce qui peut saigner peut mourir, n'est-ce pas ?

PARTIE 1



↑ **Tuez silencieusement ces vigies : leur position offre un point de vue unique sur la zone...**

Ici, la discrétion est de rigueur. J'avance donc prudemment, jusqu'à apercevoir une demeure. Je fais le tour par la droite en surveillant le garde, monte au mur de lierre et atterris au cœur du bâtiment en éliminant rapidement et silencieusement ses habitants. Je fais de même à l'extérieur puis traverse le lac pour récupérer le contenu de la première caisse. Je continue mon chemin en me servant des murets pour me substituer au regard des guetteurs. Je remonte la carte jusqu'au tunnel ferroviaire tout au bout, puis je passe par les collines juste au-dessus. Je contourne largement la tour de guet par la droite, file par le tunnel et tourne rapidement à la porte, à droite : au bout du couloir, je grimpe à l'échelle. Je ne vais pas directement vers la base, je choisis de remonter les collines jusqu'à la tour de guet. Là, je suis silencieusement le garde en patrouille et je l'élimine quand il déniche la seconde caisse. Maintenant que j'ai récupéré mon fusil, je snipe discrètement les gardes alentour. Je fais de même à l'approche de la base avec les gardes en vue et avant même qu'ils puissent tirer un seul coup de feu. Je contourne les murs par la gauche et j'entre par la fenêtre, avant de sortir par l'autre fenêtre, orientée vers l'intérieur du camp cette fois. Je snipe le guetteur sur la citerne, j'ouvre la grille au fond et je file vers le camion en surveillant la ronde du garde en face. Je monte à l'arrière pour achever le niveau.



↑ **Le fusil de sniper permet de tuer mais aussi à observer les lieux si vous n'avez pas vos jumelles.**

PARTIE 2

Il n'est plus temps de se montrer subtil, la roquette est sur le point d'être lancée ! Je fonce sur les premiers gardes sans me soucier du bruit, mais je prends soin de les tuer avant qu'ils puissent déclencher l'alarme. Je prends ensuite le monte-charge, active le mini wagon et saute dedans. Je fais quelques cartons sur le chemin, puis prends un autre monte-charge. Je grimpe à l'échelle et, une fois dans la salle de contrôle, j'appuie sur le bouton pour faire sauter la roquette. Je redescends, mais le monte-charge s'effondre sous mes yeux. Je passe par les grandes portes les armes à la main et la rage au cœur, je fais un véritable massacre. J'arrive sur un pont grinçant que je traverse en courant de crainte qu'il ne s'écroule. Je passe par une salle de contrôle, sors par la porte pour prendre la première porte à gauche. Je snipe les gardes en contrebas depuis la passerelle, puis fuis par la bouche d'aération pour achever le niveau.



↑ **Faire exploser les têtes des nazis à distance est un véritable challenge...**

PARTIE 3

Je flingue les gardes depuis ma position avant de sauter. Je traverse le pont et entre dans le bâtiment de droite. Je prends l'échelle et emprunte le tunnel à l'étage. Je snipe ensuite les tireurs au-dessus de moi ainsi que le projecteur. Une fois arrivé au niveau des bâtiments, j'entre dans le second et je passe brutalement par une fenêtre pour atterrir sur une mitrailleuse opportune pour accueillir l'escouade de gardes SS. Au bout du chemin, je grimpe les marches de la forteresse pour entrer par la première porte. Je me glisse dans le conduit au sol, je récupère quelques *Panzerfausts* au passage et, un peu plus loin, de la dynamite. Je monte l'escalier, sors au fond pour traverser un pont et, arrivé à l'antenne, j'entre dessous pour poser la dynamite et filer prestement. Je prends la porte, descends à l'échelle et fonce, par la porte de gauche, vers la fin du niveau.



↑ **Le lance-flammes possède un vrai intérêt esthétique, outre ses vertus létales évidentes !**

↑ **Tuer des SS sous le portrait de leur chef : Une des provocations graphiques du jeu !**

PARTIE 4

Je ne bouge pas de mon abri avant d'avoir snipé tous les gardes. Ensuite, je vais vers la tour de gauche, je casse la grille au sol et saute. Je traverse le hangar pour sortir à l'extérieur. Je me dirige vers la tour à droite, je snipe le garde, monte pour abaisser le levier et attends les renforts. Je les dégomme et j'entre dans la base. Je fais une petite partie de cache-cache avec les nazis entre les caisses et je grimpe l'escalier. J'évite de prendre tout de suite la porte de droite. Je prends plutôt la première à gauche, active la première étape du lancement, puis la seconde porte pour lancer le processus de ravitaillement. Maintenant, je prends la dernière porte, à droite, au moment où les forces spéciales de Himmler débarquent en parachute. Je ne les attends pas, je fonce sur le toit en grimpant d'échelle en échelle. Je redescends ensuite, et reviens à l'étage des dalles de contrôle et passe par l'escalier désormais accessible pour parvenir au sas de l'avion et m'enfuir.

Secrets : chaque niveau de *RTCW* regorge de cachettes et de trésors. Les plus joueurs d'entre vous apprécieront d'en retrouver le moindre détail dans le prochain *Spécial Solutions* du *MOX*.



MISSION 4

Un jeu de guerre sans un vrai théâtre martial, voilà qui serait dommage ! Mais *RTCW* touche à peu près à tous les genres, et n'évite pas une seule seconde le vieux décor savoureux de la ville en guerre. Mais ce n'est rien en comparaison du délire qui attend les joueurs en fin de chapitre, avec des super-soldats tout droits sortis des pages de pulps les plus audacieuses. Vous avez à peine le temps de sourire devant ce joli mélange de références avant de découvrir à quel point ces nouveaux venus sont coriaces...

PARTIE 1



Les SS sont partout : protégez vos blindés ! Dans ce chapitre, on peut enfin goûter à la guerre, la vraie.

Je couvre le char en traquant le lance-roquettes à l'étage dans un des bâtiments. L'odeur de la guerre ne m'a jamais paru plus présente depuis des semaines, et ma parano jamais autant sur le qui-vive. Je passe par les ruelles à l'arrière et prends l'escalier extérieur pour tuer tous les SS présents. Je redescends. Je suis le panzer jusqu'au barrage et prends la grille à droite. Je fonce sur la mitrailleuse pour arroser les soldats et j'entre dans le bâtiment juste à droite. Je monte à l'étage, saute dans le trou en flammes et sors de l'autre côté, juste à temps pour sauver le scientifique et le Cercle de Kreizau. Je reviens vite au panzer pour le devancer et anticiper les tirs ennemis. Une fois la porte du complexe défoncée, j'entre pour arriver bientôt en fin de niveau.

PARTIE 2



Ceux-ci sont des alliés. Rejoignez-les au plus vite et aidez-les à survivre, au péril de votre vie.

Je monte à l'échelle et je snipe les gardes dans les ruines. Dans le bâtiment au fond à droite, j'emprunte une grille dans le sol pour atteindre l'embranchement de gauche dans les égouts. Je monte à l'échelle et tue quelques SS pour récupérer leur fusil Paratroop. J'entre dans l'édifice à gauche du véhicule blindé. A l'étage, deux SS imprudents sautent sur une bombe : un spectacle réjouissant. Je passe par le plancher défoncé, par la porte et sors dans une partie du bâtiment à l'air libre : j'en profite pour sauter sur le toit en pente en face. Là, je déniche le livre. Maintenant, je saute de toit en toit pour aller de l'autre côté du niveau, au-dessus du véhicule blindé. Je saute une dernière fois vers les ruines à droite, j'entre et j'achève le niveau.

PARTIE 3



De cette position, vous protégez le char allié en contrebas.

Je passe par la porte à droite en faisant attention aux tirs des toits en face. Je sors à l'autre bout du couloir, je flingue tout ce qui bouge en me planquant derrière les remblais et les cheminées, puis je descends à l'échelle. J'avance prudemment et passe de l'autre côté du train en me faufilant entre deux wagons. Là, je me dirige vers la porte au fond à gauche, avec le train sur ma droite. J'entre, l'arme au poing. Je dégomme gardes et renforts et passe par la porte qu'ils ont utilisé. Je prends la petite porte directement en face, descends et prends l'autre porte déverrouillée. Je me fais une overdose de sang aryen sur les mains. Je pacifie toutes les passerelles, puis je prends l'escalier qui y monte. Je cherche l'interrupteur camouflé derrière une plaque de métal et j'appuie dessus pour déverrouiller le monte-charge au fond et m'y rends pour atteindre la fin du niveau.

PARTIE 4

Je sors pour tuer le garde derrière son comptoir. Je me sers dans l'armurerie après en avoir éventré le mur en faisant sauter les bonbonnes d'acétylène. Je sors par la grande porte, descends l'escalier, et traverse la zone de maintenance. Dans l'entrepôt, je saute sur les caisses, puis sur la caisse suspendue à la grue et ensuite à l'étage. Je prends la porte de droite marquée « *Nur mit Autorisation* ». J'ouvre un rideau métallique en bas pour découvrir une sorte de surhomme cul-de-jatte : une vraie blague s'il n'était pas si dangereux. Après l'avoir liquidé, je récupère un fusil Venom. J'en rencontre encore d'autres, j'entre sans une petite pièce de garde et j'actionne le levier pour mettre en place le pont sur les passerelles. Je sors par la petite porte et retourne faire des cabrioles sur les caisses. Après le pont, je continue. Je descends et arrive finalement dans la salle du sous-marin pour voir celui-ci partir. Je prends la première porte à gauche, je tourne à droite, je traverse la passerelle et, depuis cette dernière, je saute sur le balcon en contrebas inaccessible autrement. Je fais sauter la porte en tirant sur les bidons et je monte les escaliers pour achever le niveau.

Ce niveau grouille de snipers. Scannez les ruines à la lunette avant de progresser.

Bon esprit : en 2003, au milieu de tous les jeux de guerre contemporaine, *RTCW* et son esprit décalé et bon enfant fait figure de bain de jouvence ludique. On est loin du scandale des débuts !





MISSION 5

On a beau être dans la peau d'un G.I. coriace, chaque pas, chaque couloir de *Return to Castle Wolfenstein* peut signifier la mort la plus définitive. Heureusement, les niveaux de difficulté sont là pour rendre accessible le jeu aux plus novices. Mais ici, dans la base de recherche des nazis, le challenge devient réellement âpre. Les super-soldats ne sont plus un, ni deux, mais une sacrée tripotée. Dans le lot, on y trouve même des cul-de-jatte, et pas de rigolos en plus !

PARTIE 1

La prudence s'impose : la plupart des gardes présents dans les parages sont équipés d'armes lourdes, dont des mitrailleuses Venom. Je snipe tout ce petit monde, sans oublier le soldat sur le U-Boat. Je pénètre ensuite dans l'enceinte et j'entre dans la base par le balcon extérieur. Je fais le ménage sur mon chemin. Je laisse une trace sanglante derrière moi et sors de l'autre côté. Je snipe le garde sur la tour, puis j'avance à droite, le long du chemin qui longe la montagne. Lorsque des gardes déboulent pour me donner l'assaut, je me réfugie sur la passerelle de la tour de guet et j'arrose de plomb et d'explosifs les cibles en contrebas. J'ouvre les portes de la base à l'aide du bouton dans la cabane à côté. J'entre et, au fond du tunnel, je prends la petite porte à gauche. Là, je fais exploser la chaudière au fond, puis je passe par la brèche ouverte dans le mur pour accéder à la fin du niveau.



S'il existe quelque chose de pire que les zombies, c'est bien les savants fous ! Pas de quartier !

PARTIE 2

Je vais jusqu'à la salle centrale et prends à gauche. Je rencontre un premier super-soldat cul-de-jatte, qui s'évade : j'use pas mal de munitions sur lui. Plus loin, j'arrive au-dessus du labo pour assister à l'évasion de plusieurs de ces monstres. Je tente de tirer sur quelques-uns d'entre eux depuis ma position. Je continue en prenant à droite et descends finalement à l'échelle. Je tourne à droite pour accéder à une porte éventrée et pénétrer dans le labo et récupère les documents sur la table. Je descends à l'échelle dans la partie immergée et nage en m'aidant des petites poches d'air au plafond. J'emprunte le premier sas, puis tourne à gauche à l'embranchement avant de remonter à l'air libre : un super-soldat bien complet et tout à fait opérationnel m'y attend. Après l'avoir tué, je prends la porte à gauche et au fond. Dans une salle avec un container de boue, j'ouvre la porte blindée avec le levier avant de reculer à l'arrivée de deux super-soldats. En même temps, je lâche toute la gomme sur eux. Je parviens finalement à les faire sauter sur quelques bâtons de dynamite. Je passe par le chemin où ils sont sortis pour abaisser un levier et achever le niveau.

PARTIE 3

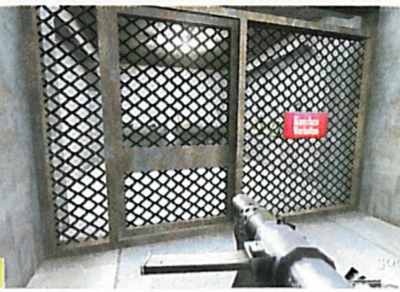


Cette grille vous offre un passage bien pratique et à peu près sûr... Allez, foncez !

Je commence par me planquer derrière les caisses avant de prendre pour cible un de ces soi-disant super-soldats. J'avance et monte l'escalier. Je dois encore tuer un super-soldat pour que la porte suivante s'ouvre. Il me faut ensuite affronter le super-crétin personnel de cette vieille fripouille de Deathshead. C'est un coriace, mais en tournant autour de lui et en tirant sur les bonbonnes d'acétylène éparpillées dans la salle, je réussis à la blesser suffisamment. Je laisse au maximum les pylônes entre lui et moi, et je l'achève au lance-flammes et au Venom. Dans le bureau de Deathshead, j'abaisse le levier et prends l'ascenseur. Malheureusement, j'arrive trop tard, mon ennemi s'est envolé et le niveau s'achève.

PARTIE 4

Je ne bouge pas de mon abri avant d'avoir snipé tous les gardes. Ensuite, je vais vers la tour de gauche, casse la grille au sol et saute. Je traverse le hangar pour sortir à l'extérieur. Je me dirige vers la tour à droite, je snipe le garde, monte pour abaisser le levier et attends les renforts. Je les dégomme et entre dans la base. Petite partie de cache-cache avec les nazis parmi les caisses et je grimpe l'escalier. J'évite de prendre tout de suite la porte de droite, je prends plutôt la première à gauche et j'active la première étape du lancement, puis la seconde porte pour lancer le processus de ravitaillement. Maintenant, je prends la dernière porte, à droite, au moment où les forces spéciales de Himmler débarquent en parachute. Je ne les attends pas, je fonce sur le toit en grimpant d'échelle en échelle. Je redescends ensuite, je reviens à l'étage des dalles de contrôle et je passe par l'escalier désormais accessible pour parvenir au sas de l'avion et m'enfuir.



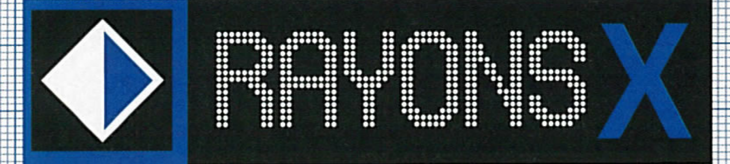
Derrière cette grille sont stockés des trésors dispensables. Un endroit pas facile d'accès...

LES SUPER SOLDATS

A l'exception des boss, les super-soldats représentent la plus grande menace du jeu... Surtout quand vous en avez deux à affronter en même temps ! Mieux vaut pratiquer avec eux l'usage du matériel lourd. Si vous êtes à portée moyenne et que vous ajustez bien votre tir, trois roquettes de Panzerfaust devraient suffire, à condition de ne pas vous faire pulvériser avant ! Le rythme infernal de la Venom s'avère aussi très efficace pour faire sauter leurs plaques d'armure. Le plus difficile étant de demeurer à bonne distance de leurs tirs. Enfin, contre les super-soldats cul-de-jatte, l'essentiel est de rester à distance de leurs éclairs électriques dévastateurs. Dans tous les cas, ne vous précipitez pas et demeurez à couvert en attendant d'avoir un vecteur de tir intéressant et sûr.

Ne vous fiez pas à leur apparence statique, ce sont des rapides...

Comparaison : quelques-uns de ces super-soldats sont visiblement des expériences ratées... Un peu comme notre super-journaliste à nous, Fredo, qui a tendance à péter un boulon dès qu'il boit trop d'huile de vidange.



MISSION 6

La campagne solo de *RTCW* n'est pas forcément très longue, mais a tendance, sur la fin, à se montrer de plus en plus ardue ! Les soldats du début ont laissé la place aux unités d'élite et aux bimbos moulées dans du cuir noir... Et les bougresses se débrouillent sacrément bien ! De plus, on approche des boss les plus vicieux et là, une petite soluce et quelques conseils tactiques ne sont vraiment pas de trop. A vos flingues, et les plus gros, s'il vous plaît !

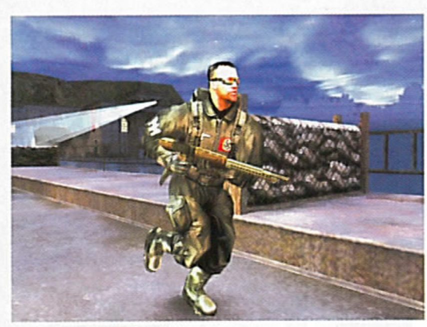
PARTIE 1



Quel est ce lieu de culte ? Ici, la religion est remplacée par quelque chose de terrible...

J'avance vers la base, je longe le précipice le long de la rampe. Je descends les échelles et entre dans la base par le barrage. Je fais sauter le mur au fond du couloir et passe par là. Je prends le monte-charge, sors, tire sur les projecteurs. J'utilise également une mitrailleuse pour arroser de plomb mes ennemis. Bref, je leur fais une totale pour pas très cher. Je me dirige vers la gauche et ouvre la porte la plus à gauche puis prends l'escalier. Dans la pièce au fond, j'emprunte le conduit d'aération. Malgré quelques problèmes brûlants sur le chemin, je parviens à l'extrémité pour prendre l'escalier immédiatement en face. A l'autre bout, je sors à l'extérieur. J'entre dans la baraque, j'ouvre la grille à l'aide du bouton et emprunte ce chemin pour en finir avec ce niveau.

PARTIE 2



Conseil : restez discret aux abords du barrage. Ici, les nazis grouillent un peu partout.

Ici, je prends garde de sniper les gardes que je croise avec mon fusil Snooper ou ma mitraillette silencieuse, quand je ne les égorge pas. Je tourne à l'angle et je vais au n°5 de la rue pour tuer le premier officier. Je ressors et prends le passage à droite. Je casse le verrou de la petite porte dans le mur et pénètre dans l'antre doré d'un alchimiste. Je sors de l'autre côté, je snipe les gardes à la fenêtre et près de l'hôtel, puis j'entre dans ce dernier. Je descends les SS présents et je file vers la maison suivante, en face. Je descends dans le jardin pour emprunter la porte de la cave, traverse la maison en fauchant silencieusement mes ennemis et sors à nouveau. Je file vers le bâtiment en face pour flinguer l'officier en train de dîner. Derrière lui, je repère un levier étrangement camouflé... Je sors, j'entre dans la maison suivante par la porte dans le passage et je débusque un nouvel officier. Je continue jusqu'à la grille du château et, dans le jardin, j'opte pour la porte de la cave afin de finir le niveau.

PARTIE 3



Ici, le fusil d'assaut est très fortement conseillé...

Je traverse les caves et attends le départ du garde dans le jardin. Je vais à la porte, j'ouvre et je tire sur l'attache qui retient la corde et les tonneaux au-dessus : c'en est fini des deux importuns. Je continue dans le salon et l'entrée, j'interromps une cérémonie de l'autre côté, dans une sorte de temple où se trouvent les restes de jolies bimbos SS immolées... Je monte à l'étage, vers la salle à manger à droite, sors sur le balcon et saute sur le muret pour monter à l'échelle. Je passe par la verrière de la bibliothèque et joue à la guérilla entre les livres avant d'aller débusquer le général dans l'aile droite. Je redescends par l'escalier et, l'arme au poing, me taille un chemin jusqu'à la sortie arrière.

PARTIE 4

Beaucoup de cadavres gisent sous le regard névrosé de Hitler. C'est toute l'ambiguïté du jeu !

Je sors dans la cour pour prendre à gauche. Autant que possible, j'essaie de sniper les gardes : le fusil Snooper est idéal en milieu nocturne. J'évite le chemin vers le château Wolfenstein pour continuer vers la cérémonie. Arrivé sur le site, j'affronte les deux super-soldats : je ne cesse de tourner autour d'eux, récupère régulièrement les munitions présentes dans le périmètre et, une fois vainqueur, je me précipite dans la fosse désormais ouverte. Quelque chose me dit que l'aventure va bientôt toucher à sa fin, d'une manière ou d'une autre...

Vous surprenez les SS dans leurs diverses activités de salon...

Cette vieille demeure recèle moult passages secrets. La cheminée est un grand classique !

Sexy : *RTCW* a déchaîné la chronique à l'E3 plusieurs années de suite en arborant des vrais bimbos en chair et en os vêtues comme les nazies du jeu. Dieu qu'elles étaient bien gaulées...





MISSION 7

Normal que le pire du jeu se produise à l'ombre du terrible château ! Après un long détour par la science démente des SS, le surnaturel devient de plus en plus présent vers la fin de l'aventure. Surtout, assurez-vous de conserver du gros matos dans votre besace ou les ultimes dangers de *Return to Castle Wolfenstein* risquent bien de vous paraître insurmontables. En revanche, si vous vous êtes montré économe, même le boss de fin ne vous semblera pas inaccessible.

PARTIE 1



Ces super-soldats sont des brutes ultimes. Tactiques et gros calibres en viendront à bout...

Je tue les gardes derrière la grille avant de défoncer celle-ci. Je passe la porte en prenant garde aux éboulements. Plus loin, après avoir affronté un nouveau super-soldat, je prends la première à droite, j'entre et je plonge dans le trou. Au bout, je monte à l'échelle après avoir détruit le super soldat à travers la grille et ce, sans lui laisser l'espace pour riposter. A l'embranchement, je prends à gauche et je monte à l'échelle. En haut, tout au bout, après une dernière mauvaise rencontre, je défonce les planches pour continuer et je saute dans la brèche : la fin du niveau est toute proche.

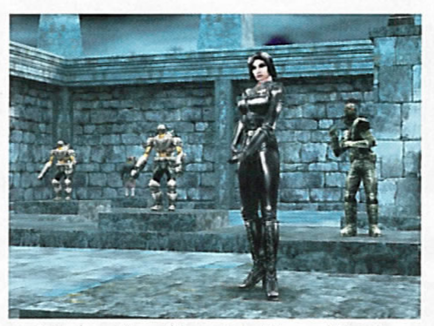
PARTIE 2



De bien jolis jumeaux, mais ils se ressembleront encore plus dans la mort, sous forme de steak.

Je casse le mur pour retrouver mes vieux amis les zombies. Les canailles sont toujours aussi coriaces ! Heureusement, depuis notre dernière rencontre, j'ai pu récupérer du matériel bien lourd. Je vais dans la salle de gauche pour appuyer sur le bouton et ouvrir la grille de droite. Je repère quelques cachettes secrètes, dans les cryptes et sous l'escalier. Je monte, je traverse une salle encombrée, je prends l'escalier en colimaçon. Je sors sur la terrasse pour retrouver ces bons vieux SS avec leurs faces de rat.
Je fais le tour jusqu'en face et je passe par la porte, puis descends l'escalier. Je prends la double porte à droite, mais avant d'entrer dans l'église, j'assure mon arrivée en éliminant quelques ennemis depuis le perron. Je prends l'escalier en colimaçon, je sors, saute dans la cour et m'arrange pour affronter mes adversaires depuis un coin retranché.
Ensuite, je prends la petite porte à droite de la statue, j'avance, renouvelle un petit massacre, et descends à l'échelle. J'actionne le levier avant de revenir à la cour de la statue et je prends la porte désormais ouverte pour achever le niveau.

PARTIE 3



Cette beauté semble tout droit issue d'*Ilsa, la louve SS*, un nanar érotico-gore des années 70.

Pour affronter Heinrich, je prends soin de m'équiper lourdement. Je concentre le gros de mon feu sur lui, même si je garde un peu de plomb pour ses zombies. Je me soucie moins des squelettes, je fais juste très attention de ne pas rester à leur portée. Je demeure en périphérie de la dalle centrale mais je n'en sors que lorsque Heinrich fait trembler le sol. Si je sors trop longtemps de la dalle, je m'expose à la horde de fantômes qui rôde aux alentours. Heinrich est lent, et moi j'ai une rage légitime au cœur. Une rage consommée alors que je contemple avec satisfaction mon ennemi rejoindre à nouveau les enfers. Je me sens un peu fatigué. Quelque chose me dit que la guerre n'est pas finie. Mais là, c'est une autre histoire...



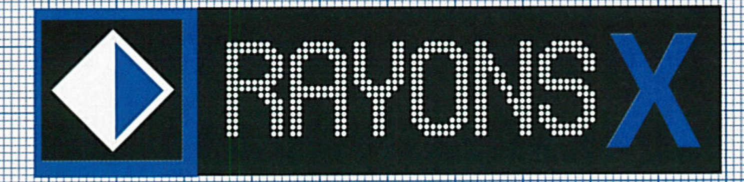
Le boss de fin. Pour espérer l'avoir, lui et son escorte, réservez-lui du gros calibre !

LES ADVERSAIRES SURNATURELS

Contrairement aux soldats, les monstres possèdent des pouvoirs qui risquent de déconcerter le joueur désinvolte. Ainsi, les zombies à tête de goule et autres momies peuvent invoquer des entités éthérées pour vous les balancer au visage, et ça fait plutôt mal... Quand vous les affrontez, ne restez en vue que le temps de tirer, et reculez dès que les formes infernales apparaissent autour de vos cibles. Concernant les squelettes, méfiez-vous de leurs boucliers : ils renvoient les balles. Attendez donc qu'ils soient en mouvement et visez plutôt leurs jambes, tout en reculant aussi loin qu'il le faut.

Le seul avantage que l'on trouve dans ce genre d'affrontements, c'est que les morts-vivants n'ont en général que peu de soucis pour leur propre survie. Ce qui explique leurs tactiques des plus rudimentaires...

The end : déjà fini ? Reste à refaire tout ça en Coopération, avec un pote, ou à passer au *Live*, pour beaucoup le vrai intérêt du jeu. De quoi embraser le château Wolfenstein entre potes !



PANZER DRAGOON ORTA

Pour débloquer le jeu *Panzer Dragoon* premier du nom, finissez le jeu avec un rang A ou accumulez cinq heures de jeu effectif. La technique consistant à mettre le jeu en pause n'a donc aucun effet.

Les codes suivants ne sont valables que pour le *Panzer Dragoon* original et sont à entrer dans le menu principal. Le cri d'un dragon confirmera la validité du code.

L, L, R, R, Haut, Bas, Gauche, Droite : Invincible Mode. Vous ne perdrez plus d'énergie. En contrepartie, vous ne pourrez voir la vraie fin du jeu.

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, Blanc : Episode Select. Choisissez votre niveau.

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L, R : Accès à l'épisode 0. Votre énergie décroît automatiquement (sauf si vous avez activé le mode Invincible). Vous devez abattre des ennemis pour en récupérer.

L, R, L, R, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite : Wizard Mode. La vitesse de jeu est multipliée par deux.

Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Gauche : voir vidéo de fin normal.

Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite : voir la vidéo de la vraie fin.

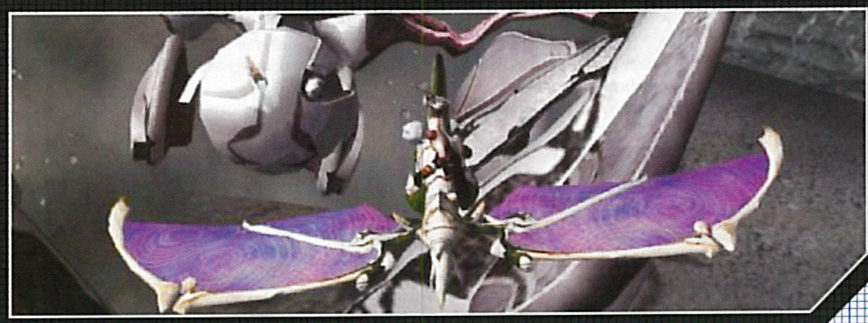
Haut, X, Droite, Y, Bas, Blanc, Gauche, Y, Haut, X : Bonus code. Le personnage fait avec les lettres de Sega devient un bonhomme rouge. Vous obtenez deux crédits supplémentaires. Au début d'un épisode quand le mot épisode apparaît, restez appuyez sur **Y** jusqu'à l'apparition du viseur pour obtenir l'autofire ou sur **Noir** pour des nouveaux missiles.

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, L, R : entrez ce code après celui du bonus code et vous pourrez jouer avec le dragon uniquement.

En partant du haut, faites tourner le **stick analogique gauche** ou la **croix multidirectionnelle** dans le sens des aiguilles d'une montre pour accéder au Rolling mode. Appuyez deux fois sur une diagonale pour faire un tour sur vous-même. En restant appuyé sur un bouton de tir, vous vous verrouillerez sur les ennemis en face de vous sans même les viser.

Appuyez simultanément sur les gâchettes L et R, et les boutons A, B et Noir pour vous suicider. Ce code n'est pas valable en mode Invincible.

Appuyez simultanément sur X, Y et Blanc pour enlever le texte à l'écran de pause. Quand le bonhomme Sega apparaît, appuyez simultanément sur X, Y et Blanc pour le contrôler. Utilisez la croix multidirectionnelle pour zoomer et faire tourner l'écran. Les boutons X et Y règlent les effets d'ombre.



DR MUTO

Dans la rubrique Cheats du menu Options, entrez les codes suivants. Une phrase vous indiquera ce que vous avez débloqué :

BEAMMEUP : permet d'ouvrir toutes les portes.

HOTTICKET : permet de visualiser tous les films.

TINKERTOY : débloque tous les gadgets.

EUREKA : débloque toutes les métamorphoses.

CHEATERBOY : et vous voici invulnérable.

NECROSCI : vous ne succomberez pas à la mort. Mais attention à ne pas tomber.

LOGGLOGG : débloque toutes les métamorphoses secrètes.

BUZZOFF : super dénouement débloqué.



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Vous avez terminé le jeu et vous voulez refaire une partie avec un autre personnage. Vous aimeriez pouvoir disposez de tout ce que vous avez récupéré dans la partie précédente. Voici la marche à suivre. Commencez une partie avec le personnage de votre choix. Puis importer votre ancien personnage en deuxième joueur. Otez-lui tout son équipement. Gardez ce qui vous intéresse et vendez le reste. Puis effacez-le. Vous voilà bien équipé et à la tête d'un petit capital. Voici une astuce pour commencer l'aventure avec un niveau supérieur à 10. Utilisez l'astuce qui permet de sauter les niveaux, parue dans le 16. Puis téléportez-vous dans le Gantelet et finissez-le sans en sortir. Puis traversez la tour d'Onyx (sans affronter le boss de fin). Vous devriez au moins avoir atteint le niveau 11. Téléportez-vous dans la taverne pour commencer l'aventure en elle-même. Votre progression sera une promenade de santé.





Panzer remix : le jeu original *Panzer Dragoon* est identique en tout point à la version Saturn. Les codes donnés plus haut ont été trouvé sur un vieux mag de soluces. Et ils fonctionnent !



MINORITY REPORT

Entrez les codes suivants sous la rubrique Cheats de l'option Special. La plupart de ces codes sont activables pendant une partie. Pour cela faites pause puis Options et enfin Cheats.

Codes influant sur le cours du jeu :
BOUNZMEN : les adversaires terrassées rebondiront vers vous.
MRJUAREZ : vos munitions seront illimitées.
STRAPPED : vous posséderez toutes les armes.
SPINACH : vos coups feront plus mal.
STYLIN : quand vous tuerez un adversaire, le dernier coup sera porté au ralenti.
CLUTZ : les ennemis fonceront dans le tas.
STEELUP : la jauge d'armure remontera au maximum.
QUITER : vous pourrez passer au niveau suivant.
CLUMSY : quand vous vous accroupirez, vous tomberez.
PASSKEY : vous aurez accès à tous les niveaux.
WIMP : vous irez directement à la fin du niveau.
NINJA : vous disposerez de tous les combos rapprochés.
FPSSTYLE : vous contrôlerez la visée.
SLUGGER : vous devrez vous battre avec une batte de base-ball.
BUTTERUP : votre barre de santé se remplira au maximum.
LRGARMS : le héros résiste à toutes les attaques.
SLIZOMIZO : le ralenti est activé en appuyant sur le stick analogique gauche.

Codes changeant le personnage :
WEIGHTGAIN : incarnez l'agent Ken Nara.
HAIRLOSS : glissez-vous dans la peau de l'agent Ben Mosely.
BIGLIPS : jouez avec Nikki Jameson.
SCARYCLOWN : déguisez-vous en clown.
SUPERJOHN : enfilez un costume de super héros.
GNRLINFANTRY : revêtez-vous d'un tenue de militaire.
JJAILBREAK : jouez les prisonniers en fuite.
MRROBOTO : transformez-vous en robot John.
IAMSODEAD : jouez avec le zombie John.
HISSSS : incarnez Lézard, le héros en écailles.

Codes divers :
DIRECTOR : déverrouillez toutes dans le menu Vidéos.
MAXIMUMHURT : vous avez accès à toutes les arènes ultimes.
SKETCHPAD : vous déverrouillerez tous les graphismes du jeu.



BLOODRAYNE



Quelques codes pour donner un coup de pouce à notre charmante dhampir. Dans les options, choisissez Taper un code et entrez les suites de mots suivants. Le message ok vous confirmera la validité du code. Puis pendant une partie, faites pause et rendez-vous dans la rubrique codes pour activer ou désactiver les codes.

TRI ASSASSIN DONT DIE : débloque le mode Dieu.
LAME YANKEE DONT FEED : restaure la totalité de la barre de santé.
ANGRY XXX INSANE HOOKER : remplit les barres de furie sanguinaire au maximum.
NAKED NASTY DISHWASHER DANCE : permet de modifier le facteur temps.
BRIMSTONE IN THE BAYOU : ouvre un niveau secret de Louisiane.
ON THE LEVEL : crée un menu de sélection de niveau. Pour y accéder, mettez-vous sur **Nouveau**. Puis, tout en maintenant le **bouton X** enfoncé, appuyez sur **A**, l'écran de sélection de niveau apparaîtra. Si vous avez activé le code pour le niveau secret choisissez **LA_HILL** pour vous y rendre.
DONT FART ON OSCAR : permet de geler les ennemis.
SHOW ME MY WEAPONS : vous donne la possibilité devoir les impacts de vos coups sur le corps des ennemis.
INSANE GIBS MODE GOOD : vous permet de démembrer les ennemis à tous les coups.
JUGGY DANCE SQUAD : débloque le mode Juggy.





ENTER THE MATRIX

Voici une série de codes pour aider Ghost et Niobé à bien évoluer au sein de la Matrice. Afin de pouvoir les entrer, vous devrez d'abord créer la commande CHEAT. Pour cela, rendez-vous à la rubrique piratage et tapez le mot CHEAT. Vous n'aurez plus qu'à sélectionner cette commande avant de taper les codes. S'ils sont corrects, un message vous indiquera ce que vous avez débloqué.

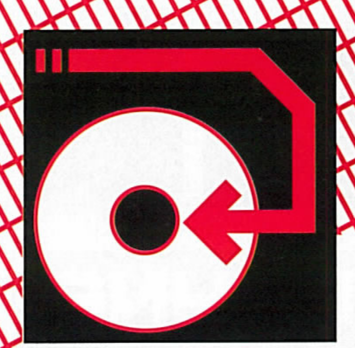
0034AFFF : toutes les armes seront débloquées.
1DDF2556 : vous disposerez de munitions infinies.
69E5D9E4 : votre barre de concentration n'atteindra jamais 0.
7F4DF451 : vous ne manquerez jamais d'énergie.
13D2C77F : le niveau d'entraînement de Sparks sera accessible.
FFFFFFF1 : les ennemis ne pourront plus vous voir.

LE REGNE DU FEU

Pendant une partie, entrez les combinaisons suivantes :
X, Y, Blanc, Noir, X, Y, X : Master code.
X, Noir, X, Y, X, Blanc, X : les dégâts que vous infligez seront multipliés par deux.
Blanc, X, Y, Noir, X, Y, Noir : vous serez invincible.
X, Noir, Y, Noir, X, Blanc, Y : vous passerez au niveau suivant.



Code bizarre : dans *Minority Report* si vous tapez DONOTSEL le cheat « ne pas sélectionner » s'active. Si quelqu'un sait à quoi il sert, son explication sera la bienvenue.







SUR LE DVD

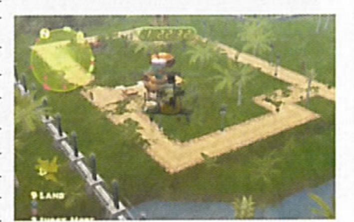
Ce mois-ci, le DVD a lui aussi pris quelques vacances. Essayez tranquillement de ces quatre démos. Prenez le temps de bien regardez les vidéos, et notamment celle de *Soul Calibur 2*. Ces vidéos vous donnent un avant-goût de ce qui vous attend à partir de la rentrée. L'actualité va s'emballer et nos prochains DVD en seront le reflet. Alors profitez bien de vos vacances et rendez-vous à la mi-juin.

JURASSIC PARK : OPERATION GENESIS

INFOS
EDITEUR : UNIVERSAL INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEUR : 1

STICK G :	**DIRECTION**
STICK D :	**CAMERA**
CROIX :	**DIRECTION**
A	**MODE TIR**
B	**SORTIR DU MODE TIR**
X	**SNIPER**
Y	**ATTERRISSAGE**
L	**TIR**
R	**TIR**
Blanc	
Noir	







↑ **Rien ne vaut un bon petit snipe.**

Operation Genesis vous propose de prendre la direction d'un parc à thème entièrement dédié aux dinosaures. Notre démo comprend un mode Exercice, qui est en fait un entraînement à votre prochain job de gestionnaire. Si vous préférez vous occupez de la sécurité vous pourrez le faire en choisissant le mode Mission et vous participerez à une chasse au dinosaures en colère à bord d'un hélicoptère. Le site B vous donnera la possibilité de créer une ébauche de parc. Enfin, l'option Dinopédia comblera vos lacunes en matière de dinosaures.

FUTURAMA

INFOS
EDITEUR : SCI GAMES
NOMBRE DE JOUEUR : 1

STICK G :	**DEPLACEMENTS**
STICK DROIT :	**CAMERA**
CROIX :	**DEPLACEMENTS**
A	**ATTAQUE / TIR**
B	**SAUTER**
X	**SPECIAL**
Y	**ACTION**
L	**REALIGNER LA CAMERA**
R	**VISER**
Blanc	**CHANGER D'ARME**
Noir	**CHANGER D'ARME**







↑ **Fry en homme d'action : quelle classe !**

Entrez de pleins pieds dans le monde fou de *Futurama*. Incarnez Fry, Bender ou Leela pour des aventures mêlant folie et suspense. Et pour ne pas trahir l'esprit de la série, les développeurs ont étroitement collaboré avec Matt Groening, l'auteur de la BD. Vous avez droit à une vidéo présentation du jeu et une démo. Dans cette démo, vous devrez réussir à pénétrer dans le Scrap Bar et découvrir l'entrée secrète du vieux New York. Des gangs vous mettront des bâtons dans les roues. Montrez-leur que vous n'êtes pas une poule mouillée !





Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante : **Magazine Officiel Xbox / X Games 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret** ou par mail : **xboxmag@futurenet.fr**

Espoir : après les Simpsons, c'est au tour de Futurama d'être adapté en jeu vidéo. Espérons que le dernier rejeton de Matt Groening aura plus de chance que ses illustres prédécesseurs.



VIDEOS SOUL CALIBUR 2 , B.C, INDYCAR SERIES, THE GREAT ESCAPE, MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER, MIDNIGHT CLUB 2, OUTLAW VOLLEYBALL, , THE HOBBIT, WAKEBOARDING UNLEASHED

KUNG FU CHAOS

INFOS
EDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEUR : 1 A 4

 STICK G : **DEPLACEMENT**

 STICK D :

 CROIX :

 **SAUTER**
PRENDRE OBJET
 **ATTAQUE 1**
 **ATTAQUE 2**
 **MOQUERIE**
BLOQUER
A+X
A+B





INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

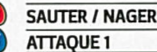
INFOS
EDITEUR : LUCASARTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1

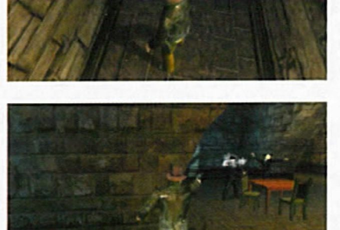


 STICK G : **DEPLACEMENTS**

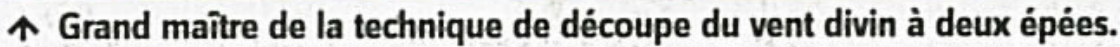
 STICK DROIT : **CAMERA**

 CROIX : **EQUIPEMENTS / ARMES**

 **ATTAQUE 2**
SAUTER / NAGER
 **ATTAQUE 1**
ACTION
 **ZOOM**
PROTECTION
 **RECHARGER**
RANGER ARME / OBJET







Grand maître de la technique de découpe du vent divin à deux épées.



Quand le fouet est insuffisant, rien ne vaut une bonne sulfateuse.

Dans *Kung Fu Chaos*, vous incarnez un acteur de film d'action *made in* Hong Kong. Réussissez des scènes imposées pour vous faire un nom dans le monde du showbiz des arts martiaux. Vous pourrez choisir entre Master Sho-Yu, Ninja Fu Hiya, Monkey ou Chop and Styx, quatre personnages des plus marrants. Vous pourrez aussi participer jusqu'à quatre à des mini-jeux où l'humour et le fun seront à l'honneur. Le mode Entraînement vous est aussi ouvert, histoire d'apprendre toutes les subtilités de ce jeu. Que la farce soit avec vous !

Prenez part aux nouvelles aventures du plus célèbre des archéologues. A l'aide de votre mythique fouet, partez à la recherche des secrets entourant la tombe de l'empereur. Vous reconnaîtrez sans doute le moteur éprouvé de Buffy. Normal, le développement a été confié aux petits gars de The Collective. Grâce à une prise en main intuitive, Indy répondra à toutes vos sollicitations pour grimper, nager, frapper et bien sur faire usage de son fouet. Enfoncer bien votre chapeau, faites claquer le fouet : en route pour l'aventure.

Un joli casse tête ce mois-ci pour dégoter une démo susceptible de donner lieu à un concours ! Finalement, on s'est dit que ça vous changerait de faire autre chose que des courses. Et c'est en photographe de dinosaures que vous allez devoir vous transformer dans *Jurassic Park*. Celui qui rapporte le plus de points aura gagné.

>> MEILLEUR SCORE :
Donc, vous faites le plus de points possible et vous nous envoyez une belle photo en précisant le score réalisé. Je précise aussi que la photo ci-contre est là à titre d'exemple, ne vous souciez donc pas des scores. A vous de jouer !

Jackie en 2D : Jackie Chan a sa propre série de dessin animé. Malgré quelques imperfections, l'ensemble reste fort sympathique. Le principal intéressé avoue beaucoup aimé son personnage.



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

En vente mi-juillet 2003

» SUR LE DVD (sous réserve)

LES DEMOS EXCLUSIVES DE :





» MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
Surprenant et de grande tenue, ce Doom-like est une excellente surprise.



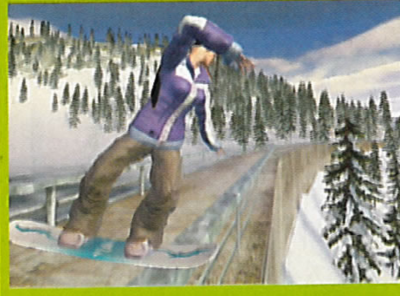
» BRUTE FORCE
Plus beau qu'*Halo* et très riche, découvrez le prochain hit de l'année !

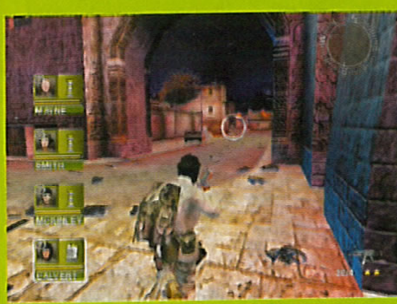


» THE GREAT ESCAPE
Vivez la plus fabuleuse des évasions de la Seconde Guerre mondiale.

ET LES VIDEOS DE :

- » SOUL CALIBUR 2
- » AMPED 2
- » CONFLICT DESERT STORM II
- » THE HOBBIT
- » THE HULK
- » THE X-FILES : RESIST OR SERVE





» LES TESTS DE :



BRUTE FORCE
Beau, tactique, intense, les qualificatifs manquent pour ce renouveau du jeu d'action.



MIDTOWN MADNESS 3
Tracez comme des fous dans les rues de Paris au volant de très nombreux véhicules.



PSO EPISODE I & II
Jouable en ligne et très accessible, voilà un RPG fédérateur et plutôt sympathique.



INDYCAR SERIES
Vivez à fond la passion automobile en circuits fermés à plus de 300 Km/h.



STARSKY & HUTCH
Les justiciers au grand cœur sont de retour, et toujours aussi fougueux !

Victime du lag : du jet-lag précisément, Reyda est revenu à la rédac' d'humeur massacrante et a usé son monde. Bref, on a tous pensé très fort : *« on va te faire mal, mais pas comme t'aimes ! »*

VOUS ÊTES TEX.

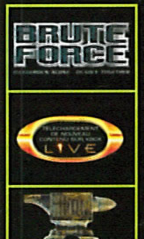
VOUS ÊTES HAWK.

VOUS ÊTES BRUTUS.

VOUS ÊTES FLINT.

EXCLUSIF XBOX

VOUS ÊTES BRUTE FORCE.



Nous sommes en l'an 2340. Alors que plus de cinquante systèmes solaires ont été colonisés par l'homme, une invasion d'aliens menace d'inscrire tout organisme vivant sur la liste des espèces en voie de disparition. Une seule solution pour la Confédération : déployer son unité de forces spéciales. Nom de code : Brute Force. C'est-à-dire vous. Commandez quatre mercenaires intergalactiques : un soldat d'assaut, un cyborg sniper, un assassin furtif ou encore un alien sauvage. Pendant que vous dirigez ces tueurs dans plus de 20 missions à travers 6 mondes exotiques, votre expérience du combat en escouade va être sévèrement mise à l'épreuve. En mode solo ou en coopération avec des amis, le ton ne tardera pas à monter et la situation va vite virer au critique. Et si vous en voulez plus, faîtes donc un tour sur Xbox *Live*, histoire de télécharger de nouvelles missions ou des campagnes complètes. Vous allez vivre une expérience unique, une épopée d'une intensité telle que seule la Xbox® pouvait lui donner corps. Alors bonne chance à vous. A vous quatre.



www.xbox.com/fr/bruteforce